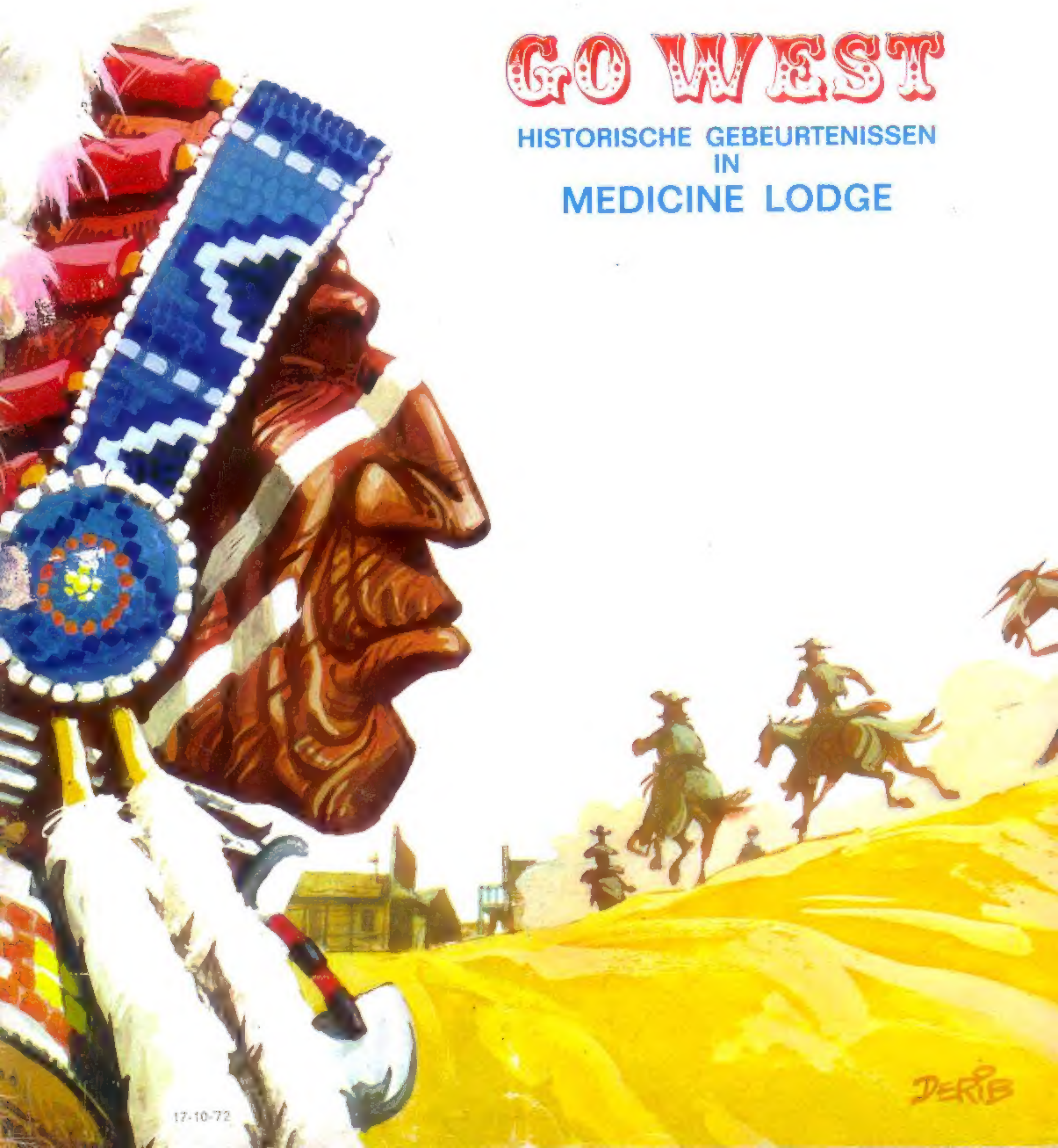
Nr 42 27e jaargang

kuifje

12 F • NEDERLAND 90 ct • HET WEEKBLAD VOOR DE SUPER-JEUGD VAN 7 TOT 77 JAAR



NOU...



— Nou, wat zullen we doen ?
— Nou, wat heb ik je gezegd ?
— Nou, wat dat recept betreft...
Dat « nou » is diep in onze taal geworteld en heel wat zinnetjes beginnen ermee.
En wat wil dat « nou » nou eigenlijk zeggen. Vaak is het volkomen nutteloos. Je vraagt je af hoe zo'n woord opduikt en tenslotte niemand meer verbaast. En als je iemand, die het vaak gebruikt, daarop wijst, heeft die persoon alle mogelijke moeite om het minder vaak te gaan gebruiken. Hij moet meer dan eens op zijn lippen bijten om niet de helft van de zinnen te beginnen met « nou », omdat dit bijna een soort verslaafdheid geworden is.
Er zijn nog meer van die taaltiks. Ze komen en gaan en niemand weet precies hoe. « Mieters », « Bere », « Te gek », « Als je het mij vraagt », « Helemaal niet », « Hiero », « Ergens », « Een plukje »... Het is allemaal bedoeld om toch maar vooral « in » te lijken. Maar juist als ze zo vaak gebruikt worden, bewijzen ze maar één ding : het gebrek aan persoonlijkheid van degene, die ze gebruikt.
En nog nooit is er zo vaak sprake geweest van respect voor de persoon als tegenwoordig. Om niet verstrikt te raken in trauma's, moet men zich uitdrukken. Om niet onder te gaan in het systeem, moet men zich laten gelden. En natuurlijk wil je een woordje meespreken, want we voelen er helemaal niets voor te verdwijnen in een maatschappij van robots...
Goed, laten we dan beginnen met een plukje taalverrijking...

KUIFJE

Dit weekblad moet verkocht worden tegen de verplichte prijs.
Het mag noch in een leesmap, noch in huur gegeven worden, behalve wanneer de uitgever zijn toestemming heeft verleend !
Tekeningen en manuscripten — niet door ons gevraagd — worden niet teruggezonden.

17-10-72



Het weekblad « KUIFJE » Lombard Uitgaven
P.H. Spaaklaan 1-11 - 1070-Brussel. — Prk. 1909.16
Uitgever : Raymond LEBLANC, la. Gerardlaan 9, 1160-Brussel.
Directeur : Guy LEBLANC.
Redactie : GREG - H. LIESSE - D. PHILIPPART
Heliodruk : N.V. PERIODICA
KUIFJE-NEDERLAND
Redactie, Advertenties en Administratie :
Postbus 2344 UTRECHT - Tel. 03478-2136 - Postgiro 37.43.17



HIER KAN MEN KUIFJE KRIJGEN IN HET BUITENLAND

Frankrijk : DARGAUD S.A., 12 r. Blaise Pascal, 92 - Neuilly s/S.
Zwitserland : INTERPRESS S.A., 16 r. Beausejour, 1.000 Lausanne
Canada : LES MESSAGERIES, 8320 de Lorraine, Anjou 437, Québec.

ABONNEMENTEN	België	Nederland	Buitenland
3 maanden	160 F	f 9,75	230 BF
6 maanden	300 F	f 19,50	430 BF
1 jaar	590 F	f 39,—	850 BF
2 jaar	1.150 F		1.670 BF

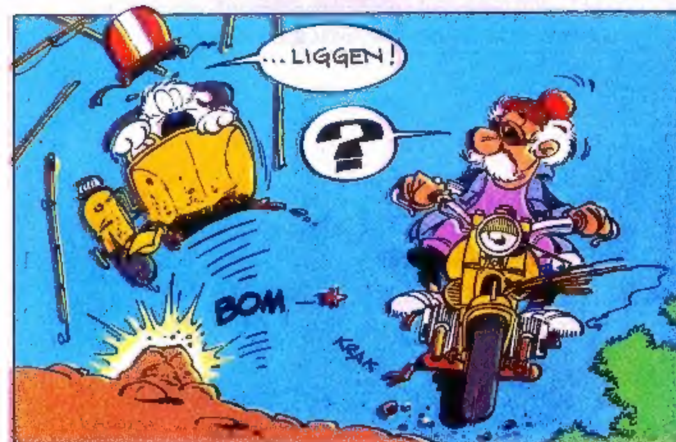
* **Advertenties voor België : Tel. 02/22.56.00**
Advertenties voor Nederland : KUIFJE-NEDERLAND.

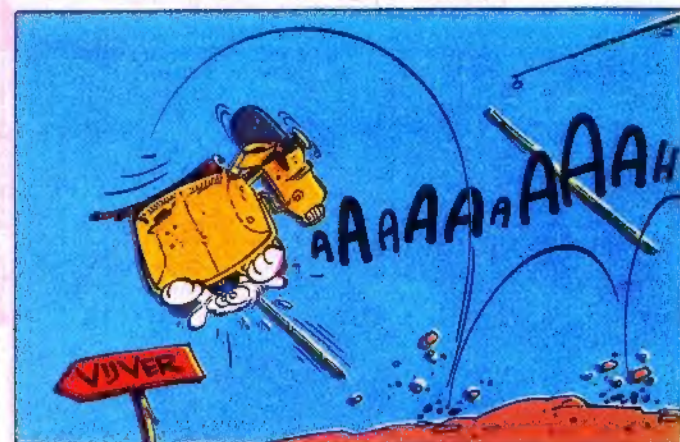

DOMMEL
DUPA


WE GAAN VISSEN, HEB IK GEZEGD.
IK HEB EEN HEKEL AAN VISSEN EN AAN MOTORFIETSEN!
ALS JE DAT DING TENMINSTE ZO KUNT NOEMEN!


IK HEB EEN BIJZONDER VISRIJK VIJVERTJE ONTDEKT MET VEEL FRISSE LUCHT...
TOT WIJ KOMEN DAN TOCH...


HET IS MIDDEN IN DE VRIJE NATUUR. JE MOET DE GEBAANDE WEGEN LINKS KUNNEN LATEN LIGGEN.
IK WOU DAT IK DEZE SHAKER LINKS KON LATEN...


...LIGGEN!
?
BOM
KRAK


AAAAAAAAAH
VIJVER


GROTE GRUTTEN, HEBT U BEET?
EEN GROTE?
NEE, IK BEN GELOST!
HET ZIJSPAN HEEFT HET BEGEVEN EN DE MOTOR IS GESCHIKT VOOR DE SCHROOTHOOP.
GELUKKIG!

MICHEL VAILLANT



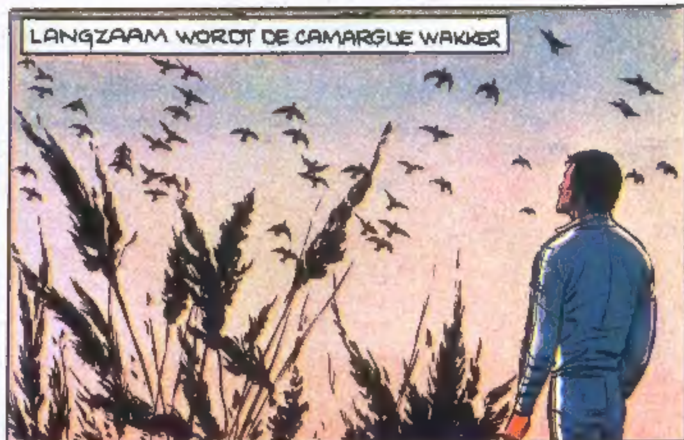
Jean GRATON









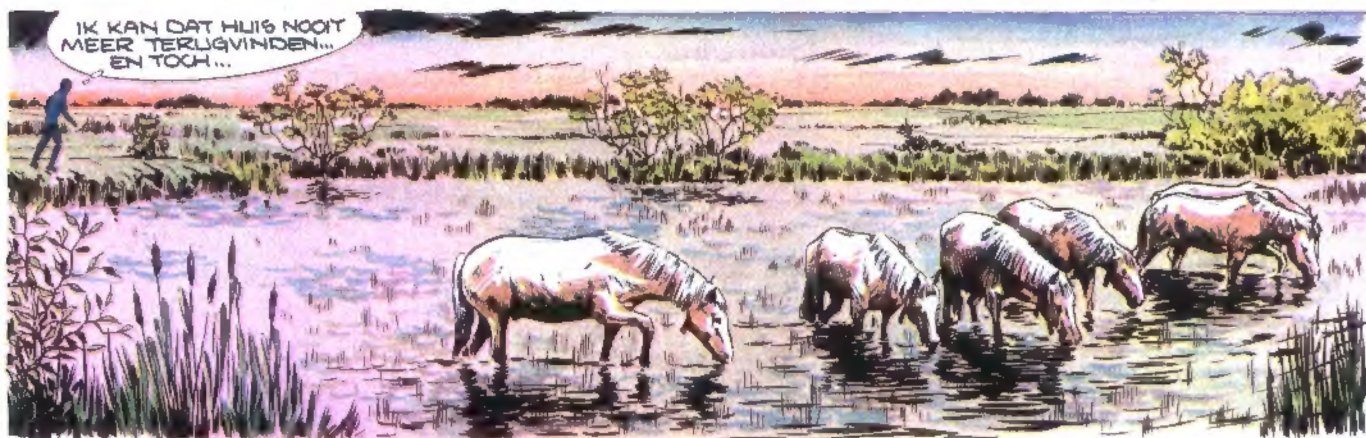




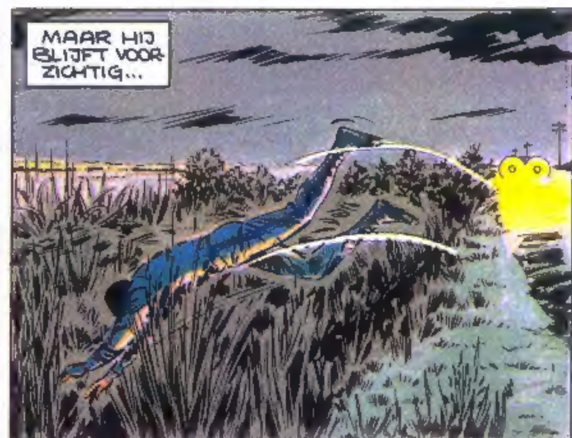
Michel Vaillant maakt een proefrit met een maanwagen in een landschap dat sterk gelijkt op het maanlandschap. Plotseling wordt hij met zijn wagen opgetild en ontvoerd. Hij slaagt erin te ontsnappen en vlucht door de Camargue...

de nachtmerrie













SLA OM



ZE HEBBEN MIJN ONTSNAPPING ONTDEKT. IK ZAL VOORZICHTIG MOETEN ZIJN...

WEG D. 36... IK MOET RECHTSAF...

VROOOO

ZE ZOEKEN ME... ZE VERMOEDEN DAT IK HET VEER PROBEER TE BEREIKEN... DAAR ZULLEN ZE ME ZEKER NIET MISSEN...

EN ALS MICHEL DE JAGUAR NIET MEER ZIET...

?!! VERHIP!

IK? IK GA NIET NAAR BARCARIN, MAAR NAAR SALIN...

IK WIL U BEST MEENEMEN OM U EEN PLEZIER TE DOEN... MAAR U DOET ZO RAAR...

LET ER MAAR NIET OP. ZET ME MAAR BIJ HET VEER AF...

DAAR ZIJN WE OVER TWEE MINUTEN...

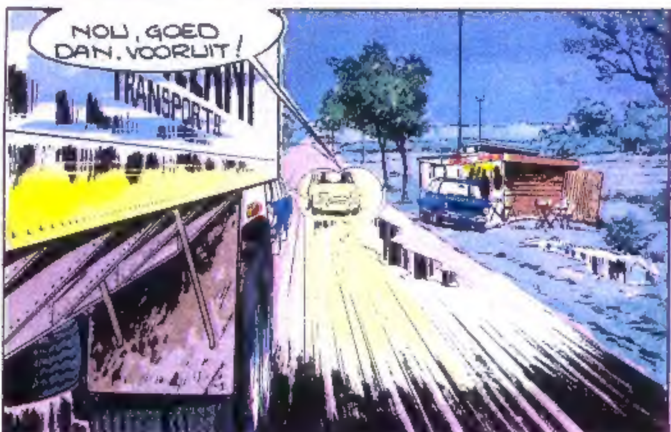
OH? WAT HEBT U OPEENS? HEBT U IETS LATEN VALLEN?

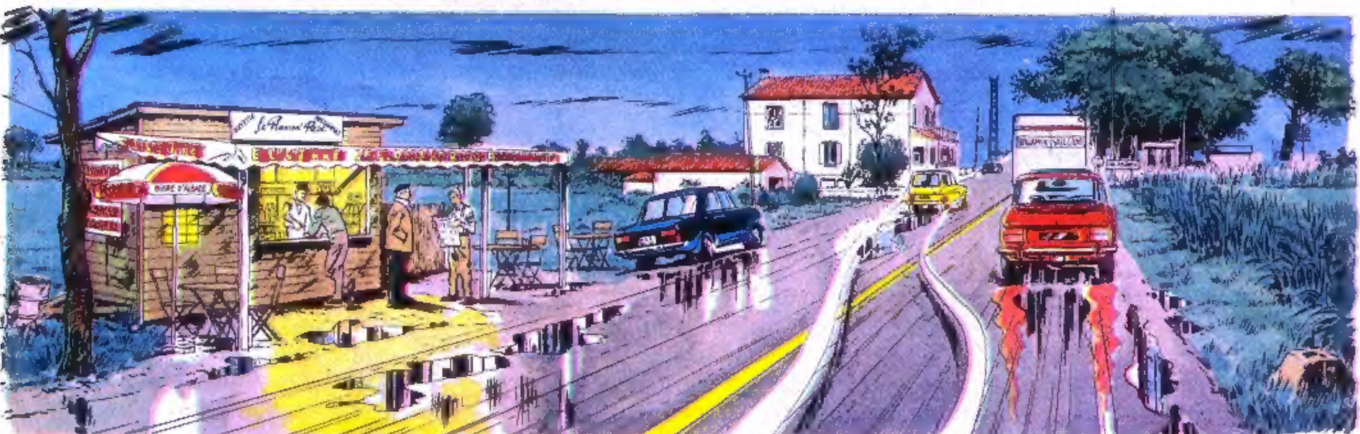
OOOOAAW



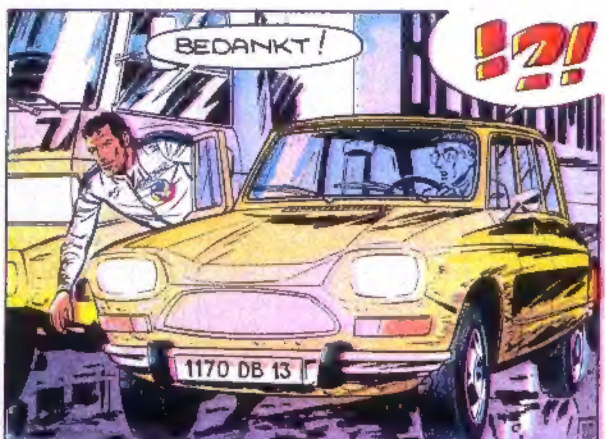












wordt vervolgd

EN TOCH WAS HET GEEN GRAPJE!

Die ochtend keek Nadine de post van Rik Ringers door. Er was een behoorlijke stapel brieven en de journalist vroeg:
— Nog iets bijzonders?
— Nee, Rik. Verzoeken om een handtekening, uitnodigingen voor recepties... Oh, maar dit is toch wel iets anders.
Ze reikte hem een gegraveerde kaart aan en hij schrok:
— Dat is geen uitnodiging, maar een hele roman!
De kaart droeg het volgende opschrift:
E.O. Hirsk
Een volkomen onuitstaanbare en minderwaardige figuur heeft de eer de heer Rik Ringers en zijn secretaresse Nadine uit te nodigen voor een privé-cocktail, die gehouden zal worden in zijn woning op 5 augustus van 19 tot 21 uur.
Deze tekst was op zich al vreemd genoeg, maar het naschrift vroeg in het bijzonder de aandacht van de journalist:
Er zal een moord gepleegd worden.
— Een grapje? vroeg Nadine.
De nieuwsgierigheid van Rik was echter gewekt.
— Ongetwijfeld. Maar toch ben ik van plan erheen te gaan.
— Ik ook, zei Nadine bijna gretig.

* * *

Voor hij de uitnodiging beantwoordde, keek Rik toch eerst in het telefoonboek of de heer O.E. Hirsk werkelijk bestond. Er stond inderdaad een abonnee in met die naam en het adres, dat op de kaart vermeld was. Maar misschien was de grap voor twee slachtoffers bedoeld: O.E. Hirsk aan de ene kant en Rik Ringers aan de andere kant. Nadine draaide dus het nummer uit het telefoonboek en een van de meest onaangename stemmen, die ze ooit gehoord had, gromde:
— Ja, met Hirsk...
— Met de secretaresse van Rik Ringers. We hebben een uitnodiging gekregen om...
— En wat? onderbrak de krakende stem. Kunt u niet lezen?
Nadine bloosde.
— Dat wel, maar we wilden eerst zeker weten of het niet om een grapje ging.
— Klets geen onzin, maak je mooi en zwijg. We zien jullie wel op 5 augustus.
En dat was alles. Boos wendde Nadine zich tot Rik, die glimlachte.
— Nu ben ik er zeker van dat er morgenavond een moord gepleegd zal worden, verklaarde ze verontwaardigd.

* * *

O.E. Hirsk woonde in een lelijke villa. Toen Rik zijn wagen voor de deur parkeerde, kwam een grote, dikke man met kleine, wrede ogen, die als twee krenten in zijn opgeblazen gezicht stonden, naar buiten.
Hij negeerde Nadine volkomen en stak Rik een dikke, vochtige hand toe. De journalist aarzelde even, maar nam de uitgestoken hand toch in de zijne... De hand liet los. Het was een verbazingwekkend echt lijkende kunsthand, die leek op een afgehakte hand. Bloedvlekken maakte de afgrijselijke indruk nog erger. De dikke man schudde van het lachen en bewoog zijn echte hand, heel tevreden over zijn grapje.
Achter de monsterachtige figuur verscheen nu een vrouw van een jaar of dertig.
— Oscar-Eugène, zei ze, wil altijd direct duidelijk maken hoe hij is. Hij is de ergste schavuit, die er op twee benen rondwandelt en daar is hij erg trots op. Ik ben zijn zuster Andrea en bij zijn dood zouden wij het enorme fortuin, dat hij volkomen onverdiend bijeen gegaard heeft, van hem erven. Hij heeft mijn broers en mijzelf altijd afgehouden van wat we graag wilden doen. Tristan en ik hebben vergiftenleer gestudeerd en Ludovic wilde pianist worden...
— Haha. Ze mag me niet, grijnsde de dikzak. En daarom hebben we een overeenkomst gesloten. We gaan ons eens vermaken en daarom zal ik u voorstellen aan Ludo en Tristan, waarna ik mijn idee zal uitleggen.
In de grote zaal met de open haard, waar van alle muren vreemde maskers de bezoekers toegrijnsden, maakten Nadine en Rik kennis met de rest van de familie Hirsk.
Ludovic was een soort vergrijsde, gerimpelde jongeman en zijn weke trekken verrieden zijn zwakheid. Tristan was groot, somber en gebogen met een breed voorhoofd en lang, donker haar.
— Ik heb het geld, legde Oscar-Eugène uit. Ze hebben al vaak gedacht me maar van kant te maken, maar ze weten niet hoe ze dat moeten doen. Daarom heb ik dit moordpartijtje voorgesteld. Ik zal me terugtrekken in de bibliotheek. De drie verdachten zullen u om de beurt verlaten. Ze krijgen dan allemaal de kans om me voor de grap te doden en als een van hen werkelijk de moed opbrengt om het te doen... moet u de schuldige aanwijzen. Goed?
Rik vond het maar een dom en onaangenaam spelletje, maar aangezien het een grapje was, besloot hij de uitdaging aan te nemen.
Oscar-Eugène trok zich terug in de bibliotheek om kwart over zeven met een glas cognac, dat hij zelf ingeschonken had. Ludovic stelde voor

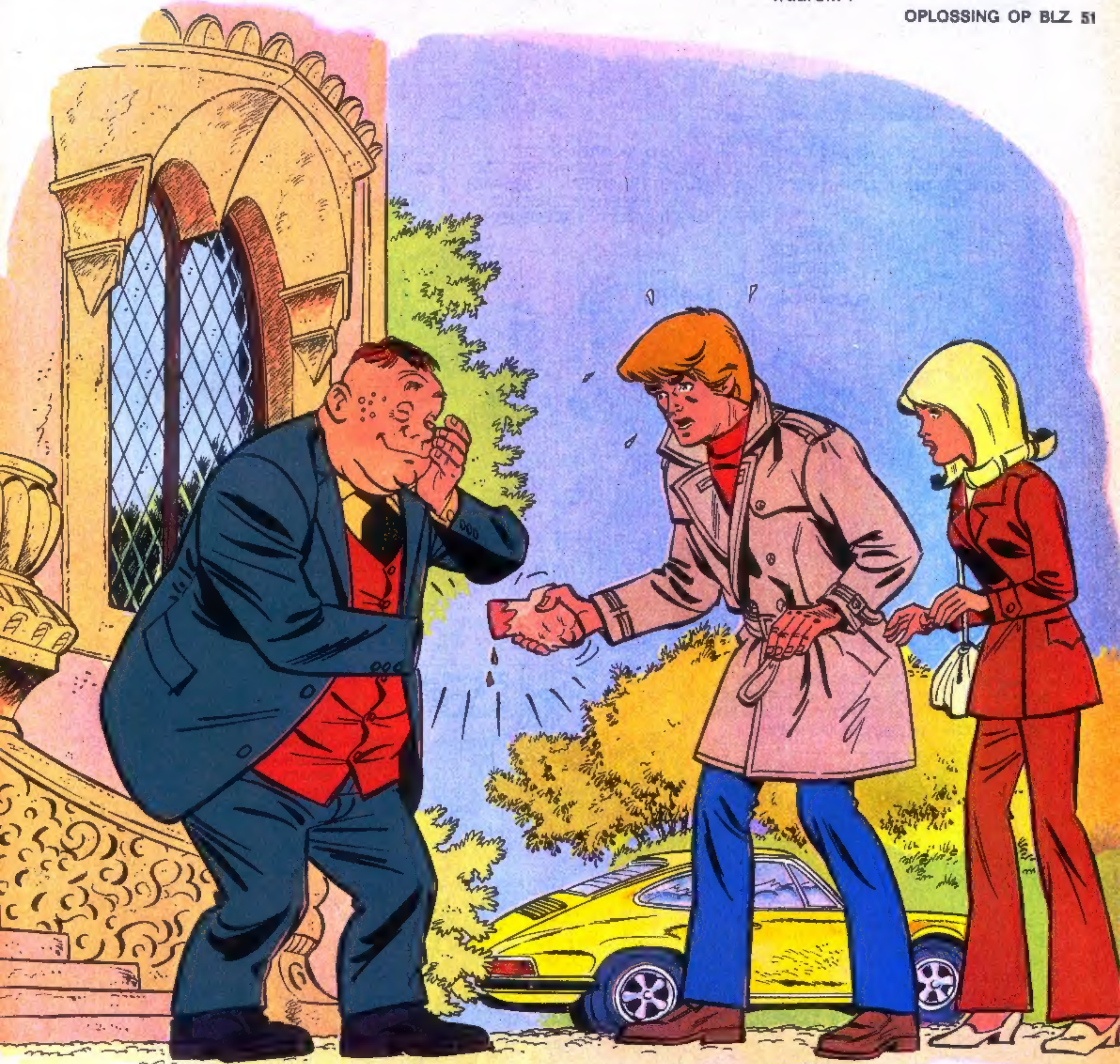
de cocktails klaar te maken en vroeg wat iedereen wenste.
— Ik een « whisky sour », zei Andrea.
Tristan koos een « Bloody Mary », Rik een « Martini » en Nadine een « Alexandra ».
Terwijl Ludovic de ingewikkelde drankjes in de keuken klaar maakte, verdween Tristan gedurende dertig seconden. Daarna was het Andrea's beurt om voor eenzelfde tijdsduur te verdwijnen. Precies tien seconden nadat ze teruggekomen was, kwam Ludovic de keuken uit met op een blad de gevraagde cocktails.
Aangespoord door een voorgevoel rende Rik naar de bibliotheek en trof Oscar-Eugène daar bewusteloos aan. Zijn glas, waar nog een bodempje cognac in zat, stond er nog.

* * *

De volgende dag gaf commissaris Baardemakers, die met het onderzoek belast was, de eerste resultaten aan Rik :
— Er zat curare in het restje cognac... maar de hele fles was vergiftigd. Maar het vreemde is dat Oscar-Eugène gestorven is door een ingeslagen schedel. Het moordwapen is een zware, koperen kandelaar... Hoe verklaar je dat ?
— Ik denk, zei Rik, dat de moordenaar zich ervan heeft willen overtuigen of het vergif gewerkt had en dat hij Oscar-Eugène daarom neergeslagen heeft.
— Ja... maar wie is dan de schuldige ? Andrea en Tristan beweren dat ze niet in de bibliotheek geweest zijn en Ludovic zegt dat hij de keuken niet verlaten heeft... Hoe komen we daar nu uit ?
Rik vertrok zijn gezicht.
— Waarom heb ik daar niet eerder aan gedacht... De moordenaar heeft zich verraden !
Even later bekende de schuldige inderdaad. Hij had geprobeerd zijn broer te vergiftigen, maar toen hij ontdekte dat deze nog leefde, had hij hem in de bibliotheek met een kandelaar neergeslagen...

Wie is de schuldige, lezer ? En waarom ?

OPLOSSING OP BLZ. 51



GO WEST

DERIB
GREG

Te Medicine Lodge zullen Indianen en Bleekgezichten elkaar ontmoeten voor een vriendschappelijk overleg. Dit is helemaal niet naar de zin van Brad Hammer en zijn vrienden die het stadje terroriseren. Brad Hammer laat een Kiowa mishandelen en de Roodhuiden zijn woedend...

DE ZON TEGEMOET!



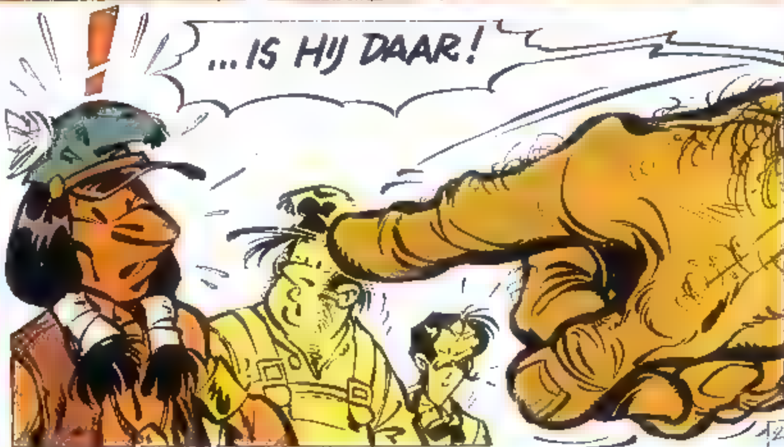










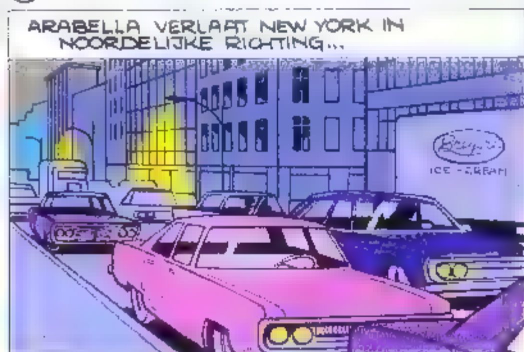


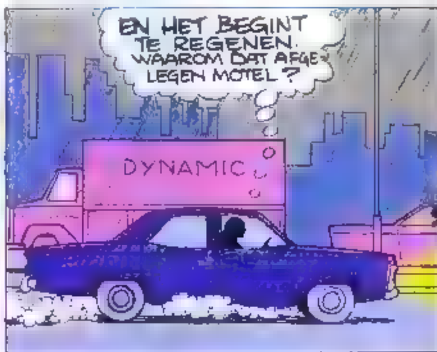
wordt vervolgd

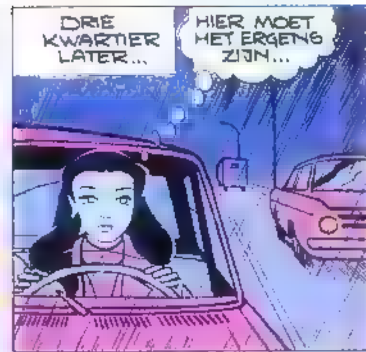
Arabella

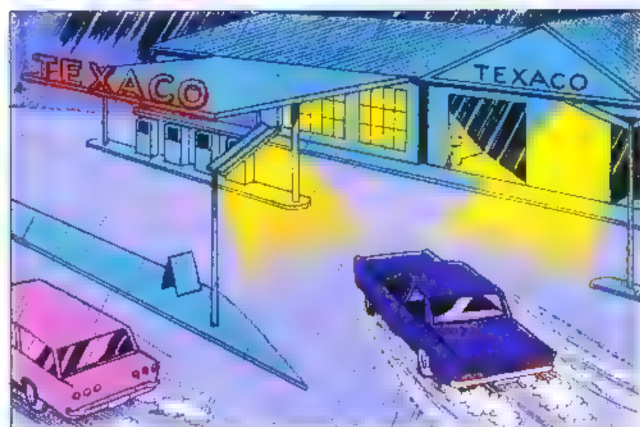


JEAN ACHE





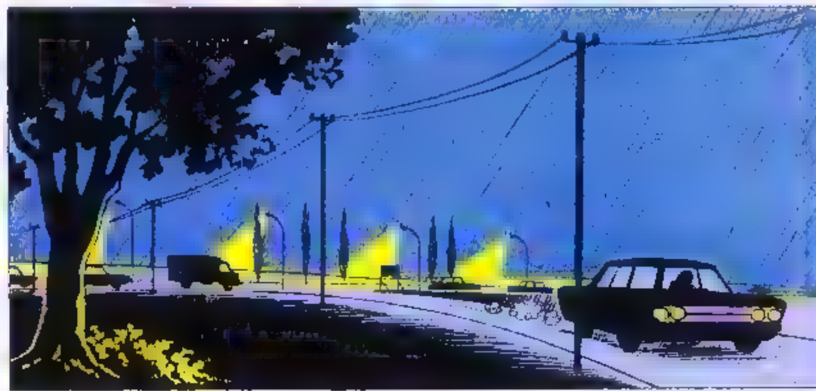


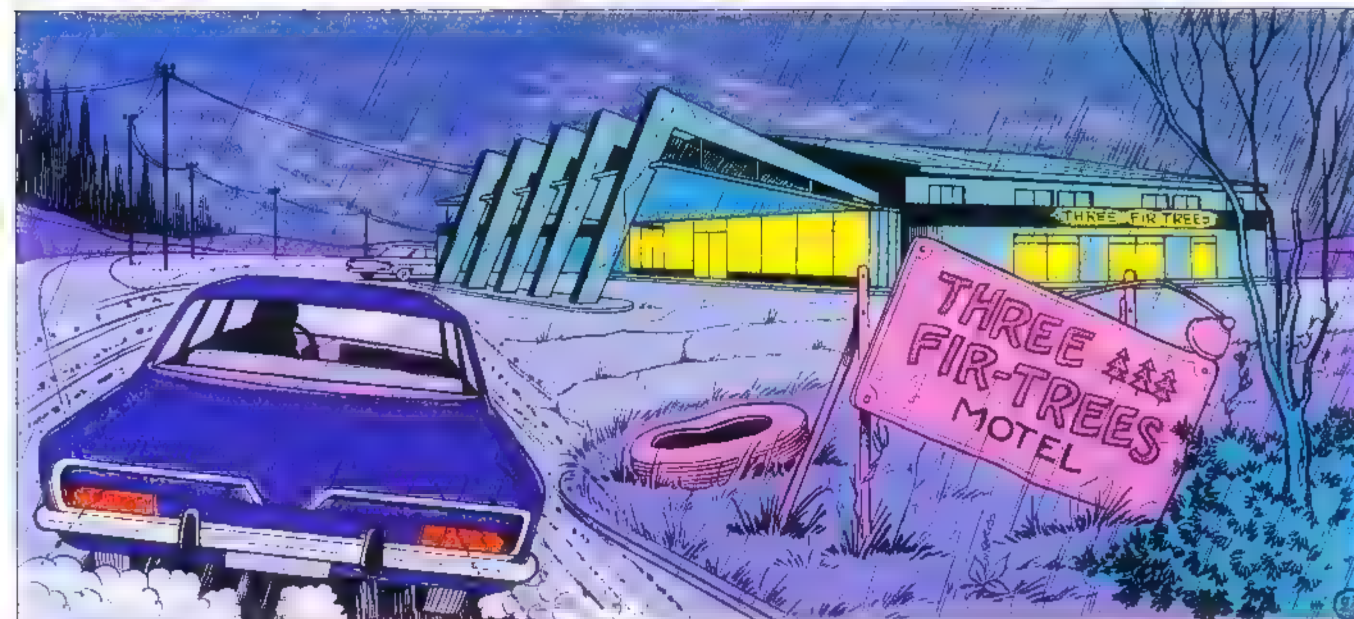






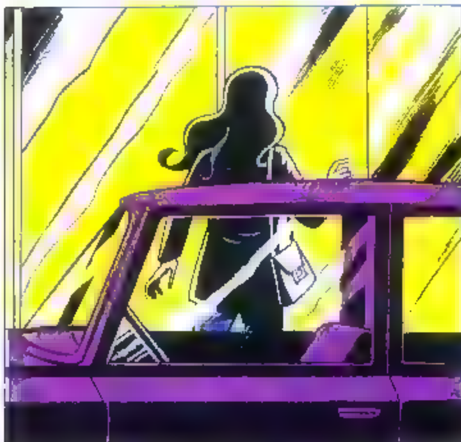


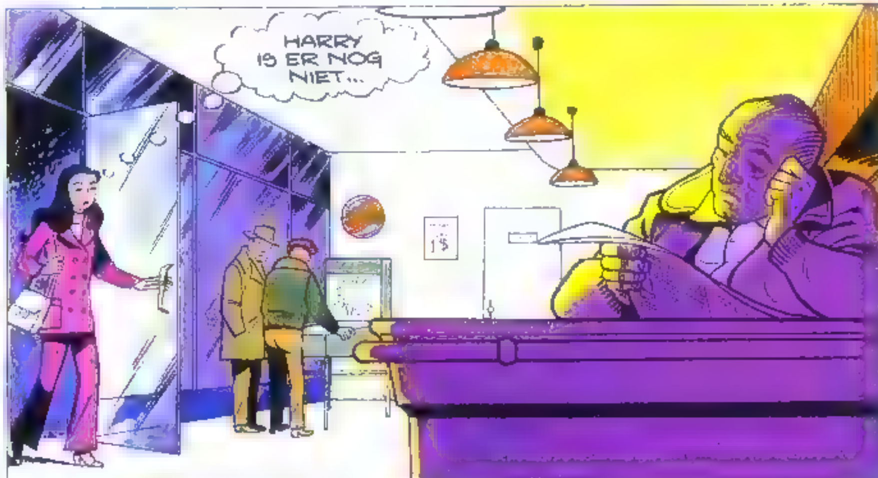


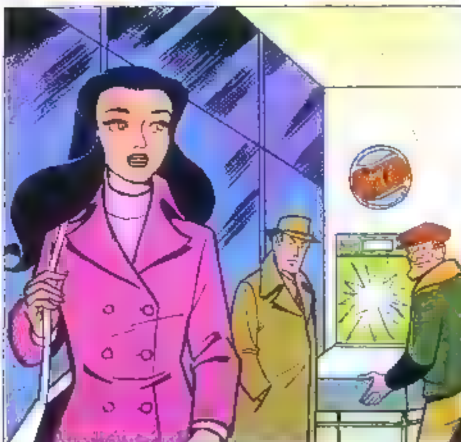


Syfena, directrice van een vrouwentijdschrift, werd dood aangetroffen in de Hudson. Arabella vervangt haar en leidt ook het onderzoek naar de dood van Syfena. Een onbekende vroeg haar naar een motel te komen...

wie is bang van waternimfen?



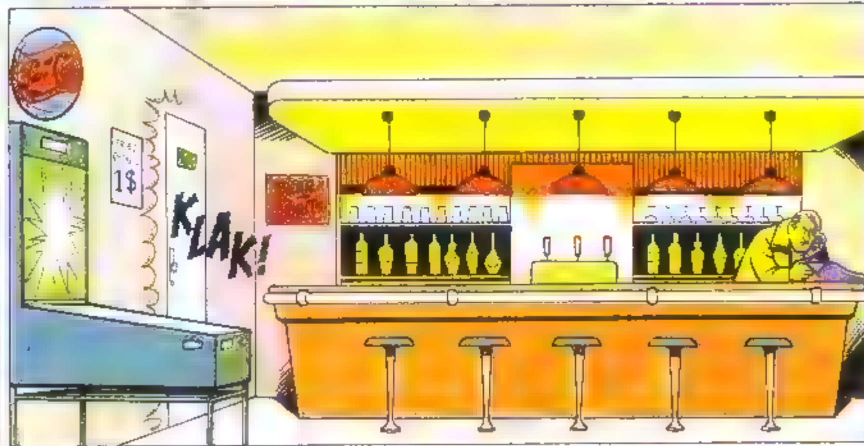






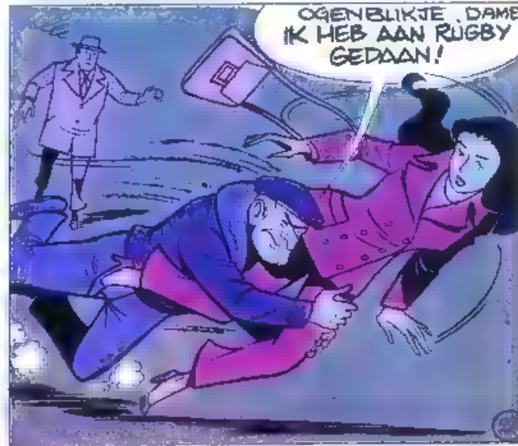












wordt vervolgd

De wereld-encyclopedie van

— De in kursief gedrukte woorden zullen in een afzonderlijk artikel behandeld worden.
— Het land van oorsprong van elk beeldverhaal zal aangeduid worden op de volgende wijze : B. = België, Fr. = Frankrijk, G.B. = Groot-Brittannië, enz...

Cahiers de la bande dessinée (F)

Tweemaandelijks blad over beeldverhalen uitgebracht door *Jacques Glénat-Guttin* sinds 1969. In het begin werd het blad gestencild, maar nu is het in offset, in het formaat 21 × 29 cm. en met een omslag in kleuren. Er zijn al bijzonder goede studies in gebracht van *Greg, Fred, Franquin, Gotlib, Dupuis, Hergé, Roba, Paape, Reding,* enz.

Cahiers d'Ulysse (Les) (F)

Tweemaandelijkse afleveringen over beeldverhalen, uitgebracht door de uitgeverij SEPIA in 1940 (16 blz. zwart-wit — soms 32 ; omslag in kleurendruk ; formaat : schoolschrift). Tenminste 34 nummers zijn verschenen in 1940-1941. Series, gebracht in de geïllustreerde bladen van voor de oorlog werden hierin opnieuw uitgegeven :
Kit Carson van *W. Molino, Saturno contra la Terra* van *Scolori ; Dino e Dario* (Will Sparrow) van *Caesar, Virus* (Korgan) van Molino, historische avonturen van *R. Albergarelli*. Soms — zoals bij Virus — verscheen het nog niet uitgegeven vervolg. Uitgegeven werden evenseens verhalen, die nergens anders verschenen waren, door *A. Liquois, G. Souriau* en *Calvo* (het vreemde « Croisière fantastique », n. 34). Les cahiers d'Ulysse verfransten de namen van buitenlandse medewerkers : Albertarelli werd R. Albert, Walter Molino V. Molineaux, enz.

Cahiers illustres de Goupil (Les) F.

Een van de « spookbladen » van na de oorlog : kortstondig tweemaandelijks blad in 1946, waar *Cézard* aan meegewerkt heeft.

Calame (Raymond) F.

Lid van de redactieraad van *Journal de Mickey*, al sinds vele jaren. Raymond Calame wordt in 1971 hoofdredacteur ervan. Aan hem hebben we de keuze van volledige, realistische verhalen te danken zoals *Zingari*, de *Espadons* of *Allo Toubib*.

Calata di Mac Similiano (La) Italië © Milano Libri

Fantastisch verhaal van *Guido Crepax* uitgegeven in *Linus* van oktober 1969 tot maart 1970, daarna in het Franse maandblad *Charlie* in 1971. In een rustig dorp voeren de soldaten van Mac Similiano XXXVI een waar schrikbewind. Een verzetsbeweging wordt georganiseerd door Folko en drie zusters. Een politieke allegorie, waar de grafische fantasie van Crepax zich op elke bladzijde kan uitleven, wapenuitrustingen uit de 16e eeuw vermengd met kleren uit de Franse revolutie, duidelijk toespelingen makend op Vietnam. Deze « val van Mac Simillen » is een woordspeling « Overwinning van Maximiliaan » van Albert Dürer.

Calder (Lord)

Held uit de U-straal » van E.P. Jacobs. Hij [redacted] de echte gentleman-ontdekkingsreiziger, afstammend van Lord Boxton van Conon Doyle (De verloren wereld) en een voorloper van kapitein Blake.

Caldiron (Orio) Italië

Orio Caldiron is een van de leden van de groep « Immagine », die elk jaar in *Lucca* de « *Salone Internazionale dei Comics* » organiseert. Zijn naam is terug te vinden in verschillende bladen met Italiaanse beeldverhalen zoals *Sergent Kirk, Comics, Linus,* enz...

Calegari (Renzo)

Italiaanse tekenaar geboren te Bolzaneto in september 1933. Hij geeft zijn boekhoudkundige studie op en gaat werken voor de uitgeverij Araldo, in Milaan, in 1954. Hij specialiseert zich in Westerns, samen met Carlo Porciani. In 1964, na gewerkt te hebben voor Franse en Engelse bladen (Fleetway) begint hij een belangrijke « Storia del West » met Luigi d'Antonio. Hij heeft ook gewerkt voor het blad « *Sgt. Kirk* ».

Calife Haroun el Poussah (Le) (F) © Ed. Dargaud.

Haroun El Poussah is de gelukkige en zorgeloze kalief van Bagdad. Hij heeft alles om gelukkig te zijn. Hij is dik en vet, vol goedheid, hij houdt veel van zijn grootvizier, de wrede *Iznogoud*, die slechts één enkel doel voor ogen heeft : kalief worden in plaats van de kalief. Dit beeldverhaal is gemaakt in januari 1962 voor het eerste nummer van het maandblad *Record* door *René Goscinny* en *Jean Tabary*. Tegenwoordig verschijnen de avonturen van Haroun El Poussah tegelijkertijd in *Record* en *Pilote*. Albums ervan zijn uitgebracht door Dargaud en een filmversie is in de maak.

Caligul et Sidonie (F) © Fleurus

Serie wekelijks verschijnende grappen uitgebracht in « *Fripounet* », sinds 1971, door *Gullmard* en *Jean-Marie Nadaud*. De dagelijkse avonturen van een jongen en zijn zusje Sidonie, in een stijl, die tamelijk veel lijkt op die van *Boule et Bill* (Bollie en Billie) van *Roba*. Een ruzieachtige kat en de hond Gouzie komen de verwarring vaak nog groter maken.

Caline [redacted] Calebasse (B) © Ed. Dupuis

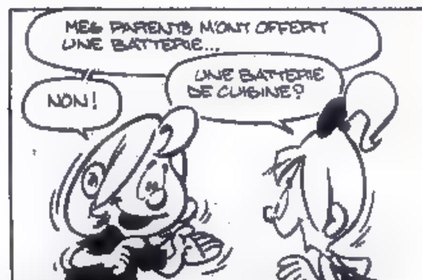
Caline et Calebasse of « les Mousquetaires » (De Musketiers) hebben het licht gezien in *Spirou (Robbedoes)* in '69 getekend door *Luc Mazel* en geschreven door *Cauvin*. Calebasse, een jongeling, die voor geen kleintje vervaard is, is uit zijn afgelegen Gascogne gekomen en slaagt erin musketier van de koning te worden. Hij wordt daarbij geholpen door zijn enorme paard Câline, waarvan de overgevoeligheid tegenwoordig legendarisch geworden is. Stoutmoedige avonturen, duels en achtervolgingen te paard volgen elkaar op in deze serie, waarvan de albums uitgegeven zijn in de collectie *O Kay*.

Calisi (Romano) Italië

Romano Calisi [redacted] de eerste directeur van de *Salone Internazionale dei Comics* van *Bordighera* in februari '65. Hij maakt deel uit van het Sociologisch Centrum van Massacommunicaties te Rome. Vier jaar lang organiseert Romano Calisi de Salone, die ondertussen zijn tenten opgeslagen heeft in *Lucca*. Zijn persoonlijk werk als etnograaf heeft hem gedwongen de leiding op te geven van de Salone Internazionale dei Comics ; maar hij blijft elk jaar zijn medewerking verlenen aan het gebeuren. Tijdens « Lucca 7 » heeft Romano Calisi in het kader van het Instituut voor Pedago-



LA CALATA DI MAC SIMILIANO door G. Crepax © Milano Libri



CALIGUL en SIDONIE» door Guilmard en Nadaud © Fleurus



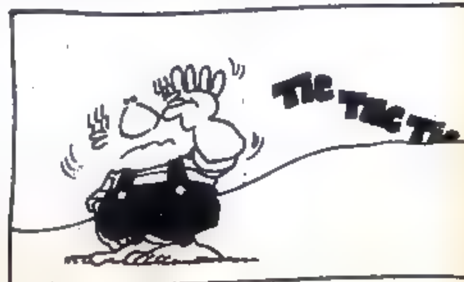


greg – paape

Tekening van RENZO CALEGARI («I caValieri dell' aria»)



CALLAGHER door Ch. Binet



PIERRE COUPERIE, HENRI FILIPPINI, CLAUDE MOLITERNI

giek te Rome (Ircom) « Comics, Arti figurative et spettacolo » uitgegeven in samenwerking met *Claudio Bertieri, Ernesto G. Laura, Louis Gasca* en *Claude Moliterni.*

Calkins (Richard W., « Dick ») USA

Tekenaar geboren te Grand Rapids (Mich.) in 1898. Toen hij op het punt stond zijn studies voor ingenieur te beginnen aan de universiteit van Michigan, besloot hij op het laatste ogenblik een artistieke loopbaan te kiezen, waar hij [redacted] lang van gedroomd had en schreef zich in aan het *Chicago Art Institute.* Hij verbleef daar tegelijkertijd met de toekomstige cartoonists *Zack Mosley* en *Russel Keaton.* Vervolgens gaat hij als bijwerker voor de Detroit Free Press werken, maar hij wordt tekenaar van de theaterrubriek (1916). In 1917 wordt hij als sport- en theater-tekenaar in dienst genomen door de Chicago Examiner, een van de grootste bladen van *W.R. Hearst.* Ondertussen probeert hij leerling-officier te worden en uiteindelijk wordt hij aangenomen als luchtwaarnemer. Als jachtpiloot behaalt hij zijn brevet op 12 augustus 1918 ; tot zijn grote teleurstelling [redacted] het te laat om uitgezonden te worden naar het front in Frankrijk. In het beeldverhaal zal hij zijn liefde voor de luchtvaart uit gaan leven. Eenmaal gedemobiliseerd keert hij terug naar de Examiner, maar gaat weldra over naar het John Dille Syndicate. Aan hem vertrouwt *John Dille* het ontwerp van *Buck Rogers* toe, de eerste, Amerikaanse, science-fiction serie. Hij tekende deze van 7 januari 1929 tot 29 november 1947 ; hij maakte tevens de scenario's ervoor van 8 april 1940 tot 1947, waarna hij met pensioen ging. Dick Calkins had eveneens de luchtvaartreeks *« Skyroads »* (1929) gemaakt, die door Russel Keaton voortgezet zou worden. Dick Calkins is gestorven op [redacted] mei 1962.

Callagher (F) © Bayard Presse

Reeks humoristische gags gemaakt voor *Record* door *Christian Binet* (Grand Prix Bayard-Presse) in januari 1971. Het zijn de avonturen van een zeer onbetekenende figuur, die zich overal over verbaast, maar niet verwonderd is over de aanwezigheid van een marsman aan zijn zijde.

Callaud

Franse tekenaar, die voor de uitgeverij *Offenstadt* werkt. Hij maakte illustraties en humoristische tekeningen in *l'Epatant* en nam *Bibi Fricotin* (1934) over bij de dood van *L. Forton,* deze serie met veel fantasie voortzettend in de geest van de maker erven. Callaud is ook de maker van *Quart de Bock* in *Junior* (1936), van *Sirocco, gardien du Zoo* in *Hardi* (1937) en van series zonder vervolg in *« Boum ».*

Calogero Sorbara (Italië)

In 1930 gemaakt door *Bruno Angoletta* voor *Corriere dei Piccoli.* Calogero is een brave kerel met een grote, zwarte snor, een voorzichtig burgermannetje, dat altijd van plan is om op reis te gaan, maar er nooit toe komt, steeds om andere redenen : hij vergeet zijn koffer, zijn vrouw houdt hem tegen, het huis vliegt in brand, er is een panter op het station...

Calvo (E.)

Franse tekenaar, die veel werk geleverd heeft in een oorspronkelijke stijl en niet de bekendheid gekregen heeft die hij verdiende. Zijn werk verschijnt in 1938 ; illustraties in *« Junior »* en *« Fillette »,* waarin hij afwisselt met *Jobbé-Duval,* een beeldverhaal in *l'As* (Yves l'Avenais ; [redacted] Vengeance du corsaire) ; in hetzelfde blad, *« Le centaure Vézelay »,* historische avonturen, in 1939. Tegelijkertijd als *SPE*-album, « Robin Hood » naar de film met Errol Flynn. Het vreemde « Croisière Fantastique », science-fiction, in de *Cahiers d'Ulysse* (1941) en een western (« Tom Mix ») in *« Les Grandes aventures »* in 1940. Tijdens de oorlog een serie albums, met als hoogtepunt in 1944 « La bête est morte », een verplaatsing van de oorlog bij de dieren, en « Les aventures de Rosalie » (een auto) in 1946. Hij tekent « King-Kong » in het gelijknamige blad (1948), « Pat'folle corsaire » in *Coq Hardi, « Olivier le Preux » ; « Doglock Holmes détective »* (onder de naam « Danny ») in *Grendir* (1949), illustreert *« le Chevalier du feu »* van M. Sandry, le Capitaine Fracasse in *France Soir Jeudi* (1946-47) ; hij tekent « Babou détective » in *Ames Vaillantes, « Capitaine Gin » (Cri Cri Journal 1949), « Cri-Cri souris d'appartement* met *Marijac* (*Bravo* en *Pierrot,* 1949), *« Moustache et Trottinette »,* tekst van Marijac (in *Pierrot* tot in 1955, daarna in Femmes d'Aujourd'hui (Het Rijk der Vrouw), en tenslotte in *Bernadette* tot in 1961, « Baptiatou le lièvre », en ongetwijfeld nog veel andere verhalen, waar het nodige over te zeggen valt. Calvo is in 1962 overleden. Het is ongetwijfeld jammer dat hij zich na de oorlog toegelegd heeft op charmante kinderseries, want hij was beroemd om de uitzonderlijke tronies die hij kon tekenen, om zijn vervallen vestingen en de verontrustende sfeer, die zijn tekenstijl met de golvende lijnen kon scheppen.

Cambier (Catherine) F

Franse tekenares, die enkele beeldverhalen getekend heeft voor *Lisette* en *France-Jeux.* Maar het grootste deel van haar werk wordt gevormd door illustraties van novellen et « Le Journal des Cinq » voor Lisette.

Cambuse (F) C. Artima

Cambuse, de matroos, en Rafiot, de kapitein en oude zeerob, zijn gemaakt door *Erik* in 1946 (album Artima). Ze hebben spannende, maar humoristische avonturen beleefd op een eiland, waar alles nog helemaal prehistorisch is gebleven.

Camelot (in *Prince Valiant*)

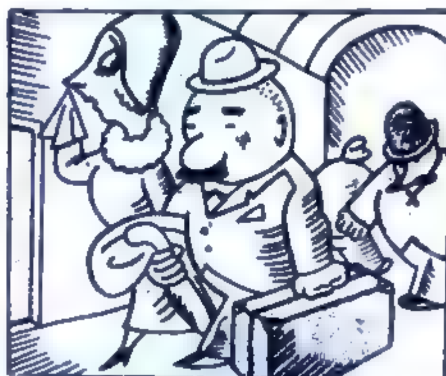
Legendarische hoofdstad van koning Arthur, waar de Ronde Tafel verbleef. Harold Foster heeft er een wonderlijke vesting van gemaakt, waarin zich binnen de muren grote ontvangstzalen bevinden en sprookjesachtige tuinen, waarin de ridders op edele wijze kunnen uitrusten tussen twee avonturen. Prins Valiant ontsnapt zo vaak als hij kan aan zijn half barbaars *Thulé* om terug te keren naar Camelot ; dat [redacted] het werkelijke middelpunt van zijn avonturen, daar ontmoet hij zijn vrienden en in het bijzonder *Gawain.*

wordt vervolgd



Tekeningen van CALLAUD

CALOGERO SORBARA, B. Angoletta



La consorte in emozione
lo accompagna alla stazione



CALVO, illustratie voor ROBIN HOOD

CLIFTON



DEGROOT TURK GREG









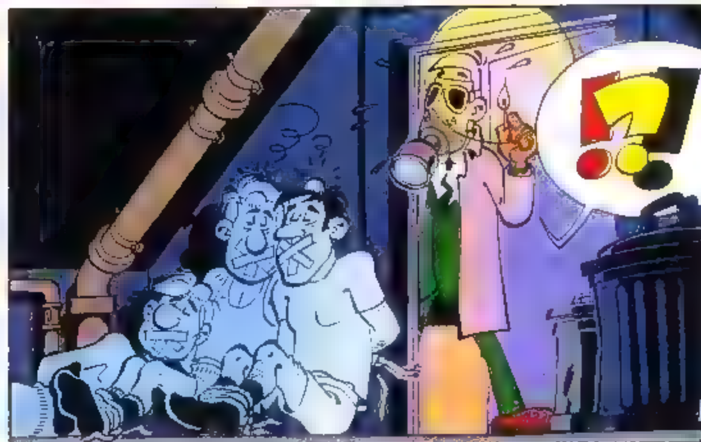






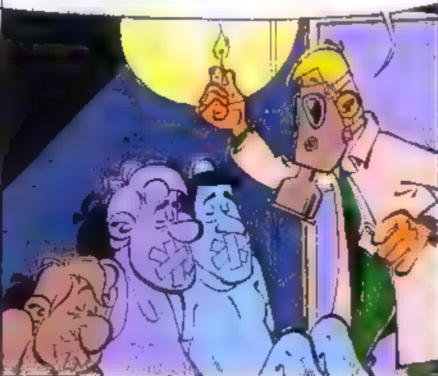






Na de hold-up op de juwelierszaak, zullen de gangsters die avond om ■ uur aan de haal gaan met de kassa van de bioscoop Blind-people. Ze hebben dit zelf via radio en TV aangekondigd! Clifton heeft, evenals de andere politiemannen, een gasmasker op.

de lachende dief...

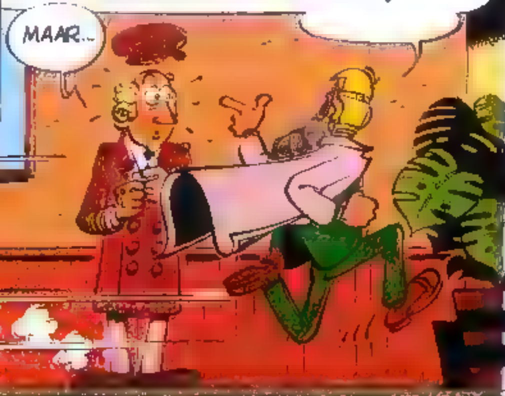














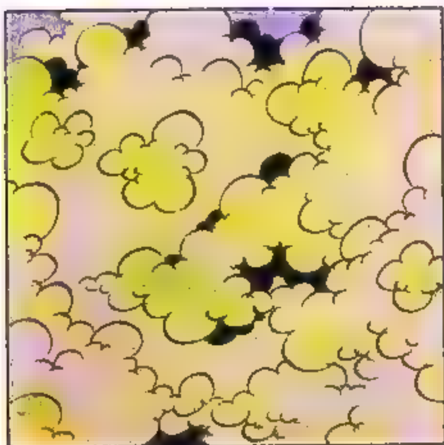




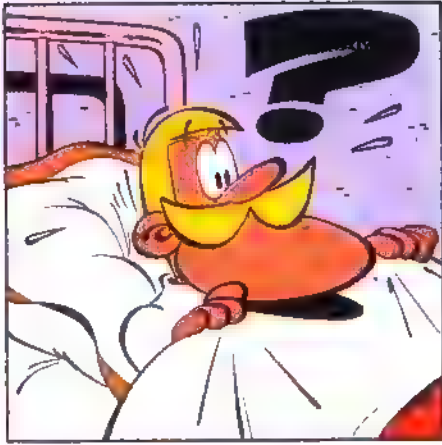


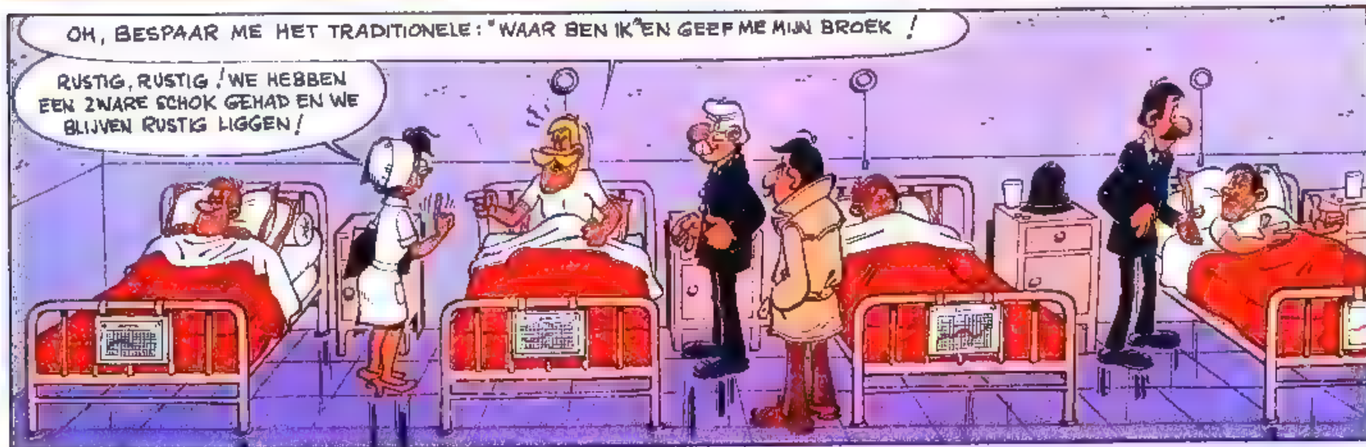
SLA OM









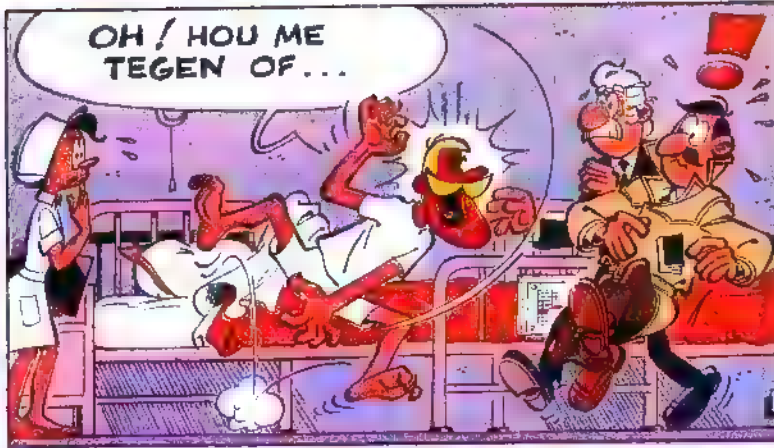

OH, BESPAAR ME HET TRADITIONELE: "WAAR BEN IK" EN GEEF ME MIJN BROEK!
RUSTIG, RUSTIG! WE HEBBEN EEN ZWARE SCHOK GEHAD EN WE BLIJVEN RUSTIG LIGGEN!


WE ZIJN VOORAL IN DE MALING GENOMEN EN DAAR HOUDEN WIJ NIET VAN. ONZE BROEK, ZEG IK U!

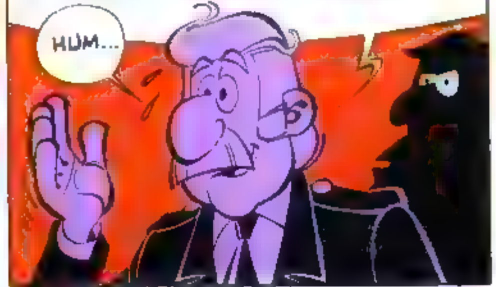

HUM, AHUM. ER IS GEEN HAAST BIJ, KOLONEL. WIJ MOETEN EERST EENS PRATEN, VREES IK. IK BEN KAPITEIN HORATIE STRONGTOOTH, BELAST MET DE ALGEMENE LEIDING VAN HET ONDERZOEK.


EN IK DENK DAT U LUITENANT HARD-FEELING WEL KENT...EEN VAN ONZE MEEST BRILJANTE MENSEN...
MAAK HET KORT, KAPITEIN...


CLIFTON, TOT TWEE MAAL TOE BENT U ZOGE-NAAMD BEWUSTELOOS AANGETROFFEN OP DE PLAATS VAN EEN MISDRIJF EN UW VINGERAF-DRUKKEN WAREN OVERAL AANWEZIG. MAG IK U ER OP WIJZEN DAT ALLES WAT U ZEGT TEGEN U GEBRUIKT KAN WORDEN...


OH! HOU ME TEGEN OF...



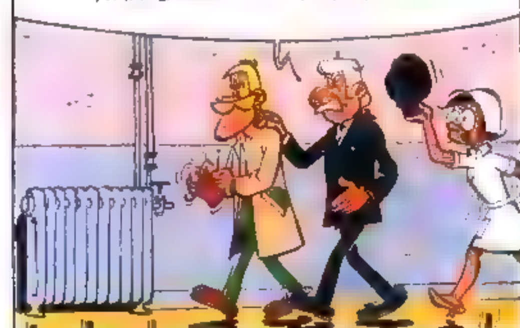
















wordt vervolgd

2000 magazine



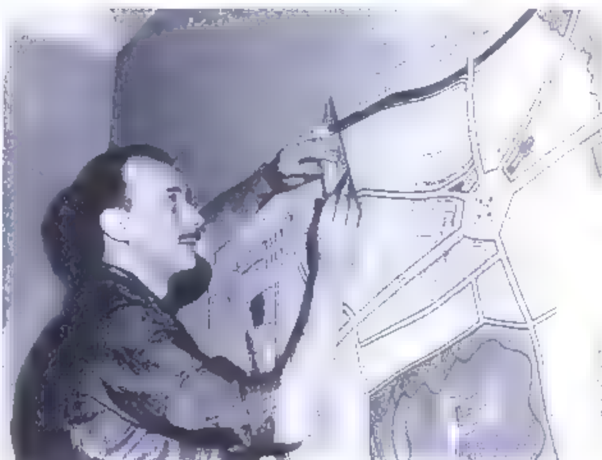
het scenario

ONS DOSSIER OVER

DE GEHEIMEN VAN HET BEELDVERHAAL 2



Een scenarist vertrouwt de geheimen van zijn vak toe aan de microfoon: André-Paul Duchâteau vertelt tijdens een vraaggesprek voor de radio hoe een avontuur van Rik Ringers gemaakt wordt...



De uitwerking van een decor is geen kleinigheid. Greg controleert de afstanden op de plattegrond van een dorp, waarin de figuren zich logisch en op geloofwaardige wijze moeten kunnen verplaatsen.

Dat wordt gemaakt in verschillende etappes.

De grote fout van het begin is bijna altijd dat men zich zonder voorbereiding in het « grote » avontuur stort... door haastig, en zonder te weten hoe het verder moet, de twee of drie eerste platen te tekenen. Aangezien men er geen idee van heeft wat er verder moet komen, worden trots de woorden « wordt vervolgd » neergeschreven... en over het algemeen blijft het daarbij.

Maar net als een roman, en zelfs net als het eenvoudigste schoolopstel, vereist het scenario een vooropgezet plan.

Vanzelfsprekend is eerst het idee nodig. Dat moet heel eenvoudig zijn en in maximaal tien getypte regels uiteen gezet kunnen worden. Dit basisidee (aangenomen dat het volkomen origineel en nieuw is) wordt « gevoed » door dezelfde elementen, die een goede film zouden maken. We hebben het karakter van de held, zijn geestelijke en lichamelijke eigenschappen; we hebben zijn metgezellen, zijn omgeving. We hebben ook zijn tegenstander, die eveneens zijn eigen karakter heeft. En dan is er het voorwerp, waar het allemaal om gaat (dat kan gaan van de schat tot de geheime uitvinding van het zeldzame dier tot de gestolen juwelen en andere ideeën, bij voorkeur een tikkeltje nieuw), en vooral de plaats, waar alles zich afspeelt (het land, de stad, het platteland, een planeet...).

Het avontuur — en de belangwekkendheid ervan — ontstaat door het juiste gebruik van deze ingrediënten, die op deskundige wijze vermengd moeten worden. En om de leidende draad van het basisverhaal in de loop van de gebeurtenissen niet kwijt te raken, moet het hele verhaal een duidelijk « bezit » zijn. Met dat alles krijgen we dus een soort kort verhaal, dat drie of vier bladzijden kan vullen. Deze tekst (vergezeld van de bovengenoemde tien getypte regels) wordt voorgelegd aan de redactie van het blad, waar men voor wil werken. Vervolgens wordt dit scenario « verdeeld ».

Naar wens moet er een verhaal van 4 tot 12 bladzijden, een dun album van 30 bladzijden of een lang vervolgverhaal van 44 tot 46 bladzijden van gemaakt kunnen worden.

Het verhaal wordt dus opnieuw geschreven, maar nu bladzijde voor bladzijde. De opzet wordt die van een film: elke getypte bladzijde wordt in drie kolommen verdeeld. Links, in de eerste kolom wordt (meestal volgens een persoonlijke code van de scenarist, die overeengekomen is met de tekenaar als er in teamverband gewerkt wordt) de plaats en de afmeting van elke tekening, elk « vakje » dus, aangegeven.

De middelste kolom, de belangrijkste, omvat de omschrijving van de tekening met alle aanwijzingen voor de handeling, de beweging, de gelaatsuitdrukkingen enz. Verder wordt het decor aangeduid.

het decor

De derde kolom bevat de «dialogen», de door de figuren gesproken zinnen of woorden en verder de korte, verklarende teksten, die niet in de ballonnetjes voorkomen (zoals bijv. «Korte tijd later...», «Ondertussen...», enz.).
Het gebeurt ook wel dat een scenarist enkele kleine tekeningen, of andere kleine aanwijzingen betreffende documentatiemateriaal aanduidt als het gaat om een bepaald voorwerp, een bepaalde plaats of een bepaald model.
In dit teamwerk is de tekenaar natuurlijk altijd op de hoogte van het basisidee van het scenario, maar niet noodzakelijk van de verdeling voor hij het onder ogen krijgt. Sommige tekenaars willen van tevoren graag weten waar de scenarist



Men kan de stijl van een tekenaar bewonderen zonder zich verplicht te voelen deze na te volgen. Gil Kane bewondert de wijze waarop Franquin een tekening samenstelt. En bedenk maar dat iedereen direct de imitaties eruit kan pikken.

hen heen zal voeren, maar andere tekenaars laten alles over aan de scenarist (die dus een zware verantwoordelijkheid draagt) om bij de afwikkeling van het verhaal, te werken met de inspiratie van het ogenblik.

Veel beginnelingen maken de fout om te beginnen met het tekenen van de figuren om de rest van de tekening vervolgens zomaar wat op te vullen. Dat is een slechte gewoonte. Het moet lijken of de figuren zich verplaatsen in het decor, net als spelers op een film of gefotografeerde figuren in een gewone omgeving.

Bij het ontwerpen van elke tekening worden de verschillende elementen direct op de goede plaats gezet: volgens het scenario moet de figuur in dat of dat decor geplaatst worden. Met enkele lijnen worden de «massa's» geschetst (meubels, huizen, bomen, enz.), de grondlijn en het perspectief worden vastgesteld. Als dat gebeurd is, komen de figuren in de goede verhouding in het geheel.

Op dat moment moet bekeken worden of de figuur de juiste afmetingen heeft. Komt hij al of niet in de schaduw van een boom? (vraag je af waar de zon staat of waar het licht vandaan komt?). Kan hij de dingen, die binnen zijn bereik zijn, ook werkelijk gebruiken?

Als de figuur in een volgende tekening op een paard moet springen of plaats moet nemen in een auto en als het paard of de auto al zichtbaar zijn, controleer dan de juiste afmetingen van het zadel of het portier. In het begin wordt dit nogal eens vergeten.

Als je een figuur op een stoel moet tekenen, teken dan eerst de stoel in plaats van deze zo goed en zo kwaad als het gaat onder de figuur te «friemelen» die al ergens in de ruimte zweeft. Maar om een stoel te tekenen (en om het even welk ander voorwerp) is een model, nodig. Zie daarvoor ons hoofdstuk over documentatiemateriaal.

Gebruik voor de duidelijkheid van een tekening dezelfde regels als een goede fotograaf. Stel je voor dat je achter een camera staat en dat je een film gaat maken. Stel je zo op, dat de elementen van het decor niet storend zijn.

En probeer het decor niet te wijzigen door middel van moeizame verminkingen. Zorg dat lijnen, die elkaar niet moeten raken, uit elkaar blijven. Bijvoorbeeld: dat een paal, op de achtergrond van de tekening, de neus van de held op de voorgrond van de tekening niet raakt.

Probeer diepte aan de tekening te geven op het moment van het in inkt zetten. De elementen op de voorgrond kunnen duidelijk aangegeven worden, maar de lijnen moeten dunner worden naarmate de voorwerpen verder van de lezer verwijderd zijn.

Denk ook aan het voorwerp, dat je in beeld brengt. Een kluis wordt niet op dezelfde wijze getekend als een wolk, hetzelfde geldt bijvoorbeeld voor zand of rotsen, water of boten, enz.

Als je een bergstroom tekent, moet het water anders weergegeven worden dan wanneer het om een plas regenwater gaat. Als er rook uit een schoorsteen komt, moet de rook lichter zijn dan... de schoorsteen zelf!

Ga nog verder en bestudeer «de geschiedenis» van het decor: zijn de kleren van de figuur in kwestie oud en versleten of nieuw en keurig netjes?
Is het mooi weer, grijs of vochtig?
Is het winter of herfst? Klopt die boom met het jaargetijde en de geografische plaats? En weet je om welke boom het eigenlijk gaat? (Ja, dat MOET je weten!)
Hoe laat is het? Op welk moment begint in jouw verhaal de avond te vallen?
De Far-West, Zuid-Amerika, de Sahara, Azië... Waar speelt het verhaal zich af? Lees boeken over die landen. Welke planten en welk soort rotsen kunnen daar voorkomen? In onze huidige tijd kun je China en Californië niet meer door elkaar haspelen.
Als je nu nog denkt dat je geen documentatiemateriaal nodig hebt, probeer dan het volgende experiment eens: teken uit het hoofd de straat, waar je woont, met de stoepen, de lantaarns en alle andere voorwerpen. Dingen, die je elke dag ziet. En ga dan eens, met die tekening in de hand, vergelijken...

Zie verder

en documentatiemateriaal

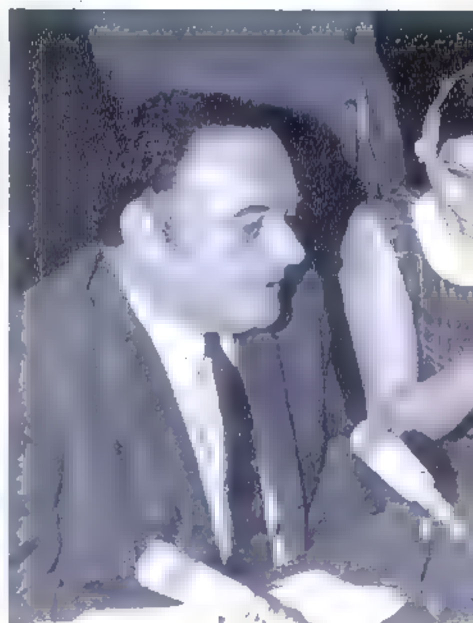


Elke tekenaar moet beschikken over een enorme hoeveelheid documentatiemateriaal.
Als je gevraagd wordt om iets te tekenen, moet je niet naar het model gaan zoeken, je moet het op dat ogenblik voorhanden hebben.
Documentatiemateriaal bestaat in twee belangrijke vormen : er is het boek en er is de losse afbeelding.
Probeer een zo groot mogelijke verzameling boeken aan te leggen over allerlei onderwerpen : aardrijkskunde, geschiedenis, reisverhalen, dieren, voorwerpen...

Net zo goed als de tekenaar, moet de scenarist weten waar hij het over heeft. Yves Duval brengt een halve dag door in het legermuseum voor de juiste beschrijving van twee vakjes in een beeldverhaal.



Voor een tekenaar van « westerns » is het niet mogelijk een dergelijk decor helemaal uit te denken. Cactussen, hekken en andere voorwerpen moeten echter voorkomen in de tekeningen van Red Dust of Blueberry en het moet allemaal echt lijken...



Als René Goscinny zijn werkmethodes uiteenzet (uiterst ernstig en veeleisend) vindt hij zelfs daarin de inspiratie voor nieuwe grappen.

de stijl van de «meester»

Grijp alles wat je grijpen kunt en verzamel dat, want het kan van pas komen. Als je later een boek nodig hebt dat niet in je verzameling voorkomt, kun je altijd nog bij een vriend of een openbare bibliotheek gaan lenen. Maar gooi nooit oude boeken weg, daar kun je spijt van krijgen. Voor de losse beelden gaat het voornamelijk om foto's. Knip alles wat belangwekkend is uit oude tijdschriften (natuurlijk niet de exemplaren, die Pa om de een of andere reden bewaart), verzamel prentbriefkaarten, probeer oude filmfoto's op te snorren (vooral die, waar het decor goed op te zien is). Een close-up van 'n filmster is hier niet zo belangrijk. Kortom, verzamel duidelijke foto's over allerlei onderwerpen... en rangschik ze overzichtelijk. Alles zomaar in een doos smijten is waardeloos. Zorg voor dossiers, mappen enz. en breng daar alles in alfabetische volgorde in onder. Als het documentatiemateriaal zich later uitbreidt, kun je altijd nog met vakken gaan werken. Zoals bijvoorbeeld een vak voor personenauto's, vrachtwagens, terreinwagens met daarin weer de nodige onderverdelingen.
Denk aan alle kleinigheden, die eens belangrijk kunnen worden, van de Amerikaanse tot de Belgische brievenbus of het uniform van een Franse of een Peruviaanse politieagent.
Er bestaan honderden verschillende modellen telefoons, liften, benzinepompen, allerlei soorten cactussen, paddestoelen, gieters of kerktorens. Geen enkele afbeelding zal nutteloos zijn, als je die op het juiste ogenblik terug kunt vinden in je voorraad.
We raden je echter aan geen modellen te halen uit andere beeldverhalen! Het model, dat de tekenaar in kwestie gebruikt heeft, is belangrijk, niet de tekening, die hij ervan gemaakt heeft.

Een van de vreemdste verschijnselen van het beeldverhaal is dat het de neiging heeft om zichzelf na te volgen.
Overal ter wereld gebeurt het dat de bepaalde stijl van een «meester» nagevolgd wordt tot zelfs in de kleinste kleinigheden toe. Hiermee bedoelen we niet direct de gevallen van plagiaat.
Deze «scheppingen in tweede lijn» vertonen nooit dezelfde kwaliteiten als het voorbeeld.
De inspiratie ontbreekt, juist omdat de als voorbeeld genomen tekenaar zijn inspiratie en zijn modellen gezocht heeft buiten reeds bestaande beeldverhalen. Ze nemen dus niet de werkelijkheid als voorbeeld, maar een getekend gegeven.
Voorbeelden: een lantaarnpaal, een hoekje van een tuin, een schoorsteen op het dak. Deze elementen zijn door tekenaar nr 1 in de werkelijkheid waargenomen. De navolgers bekijken de op papier gezette voorwerpen en hebben deze nooit driedimensionaal waargenomen! Ze kunnen het voorwerp of het decor dus niet begrijpen en kunnen er slechts een zwakke weerspiegeling van geven.
De bekendste meesters, die vaak (met of zonder hun goedvinden) nagevolgd worden zijn: Hergé natuurlijk, Franquin, Jijé, de Amerikanen Alex Raymond, Hogarth of Milton Caniff en nog anderen.
Zo ontstaan tientallen beeldverhalen, die op elkaar proberen te lijken, de imitaties van imitaties worden ongewild karikaturen. We krijgen zo een soort robotbeeldverhalen, waarvan het werk ook aan een computer toevertrouwd zou kunnen worden. Het resultaat heeft toch geen ziel, geen werkelijke, artistieke waarde. Als je een lantaarnpaal tekent, maak dan niet het exemplaar, dat je zozeer op een andere tekening bewonderd hebt. Zoek op straat of in je verzameling foto's naar een lantaarnpaal, die «van jou» kan worden.
Misschien zul je dan op zekere dag in de tekeningen van een beginneling een kopie tegenkomen van jouw eigen paal. Zoals René Goscinny het eens gezegd heeft: een tekenaar, die ziet dat zijn werk nagebootst wordt, krijgt in feite zijn maarschalksstaf uitgereikt.
Het is beter om nagebootst te worden dan na te bootsen...

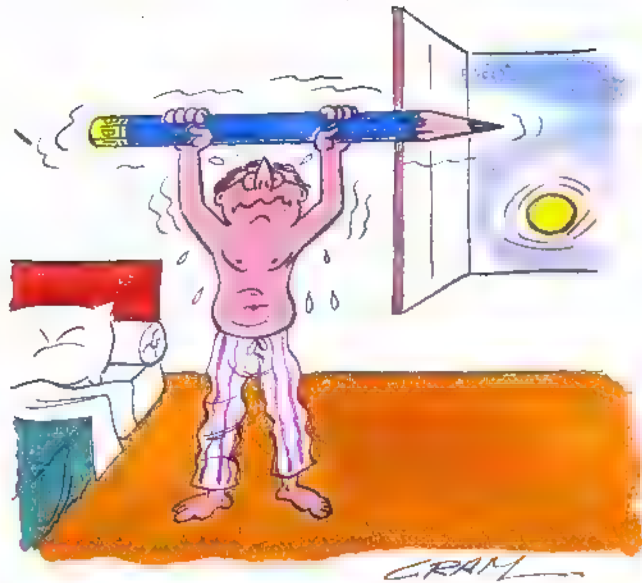
VOLGENDE WEEK:
Het kleuren - De schets - Hoe kun je assistent worden? - Wat verdient een tekenaar van beeldverhalen? Enz.





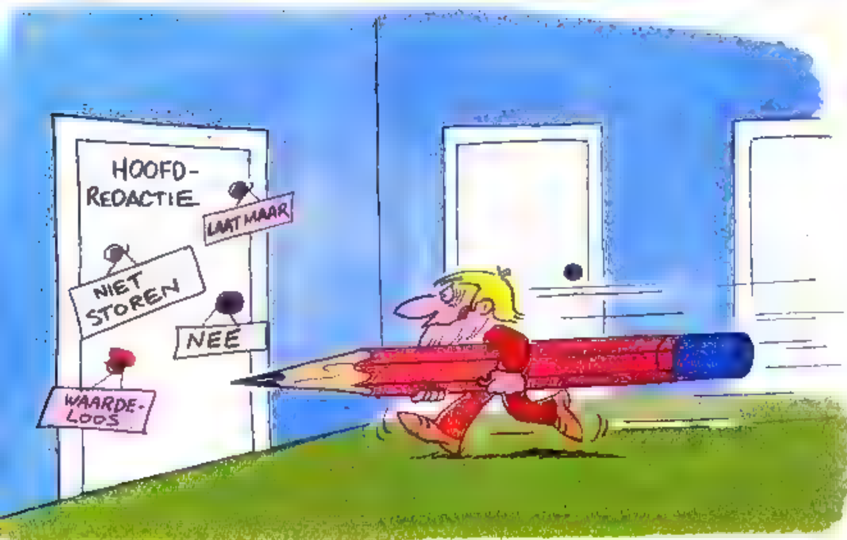
Alles kan getekend worden. Dupa tekent de vitrine, die hij ter gelegenheid van een tentoonstelling gewijd heeft aan Dommel. Maar als Dommel op zekere dag in een van zijn perikelen een tentoonstelling bezoekt, moeten de getekende vitrines er op zijn minst geloofwaardig uitzien, dus...

lachen met CRAM











BARBRA STREISAND

De ambtenaar van de burgerlijke stand te Brooklyn vergat bij het inschrijven van haar naam in de geboorteregisters in 1942 een letter in haar voornaam ; voortaan zou Barbara dus Barbra heten. Vooral als zangeres vergaarde ze grote roem ■ de Verenigde Staten en ook in Europa, maar deze werd nog groter nadat ze enkele rollen in films gespeeld had.

Vooral « Funny Girl », waarin ze een overweldigende rol speelde als actrice, zangeres en danseres tegenover de bruinogige Omar Sharif droeg nog bij om haar bekendheid te vergroten. Het arme, magere meisje uit Brooklyn, dat eens als enige in haar eigen talenten geloofde, heeft hard gewerkt om de top te bereiken.

GLOEDNIEUWE STRIPBOEKEN

NU VERKRIJGBAAR BIJ JE BOEKHANDELAAR!



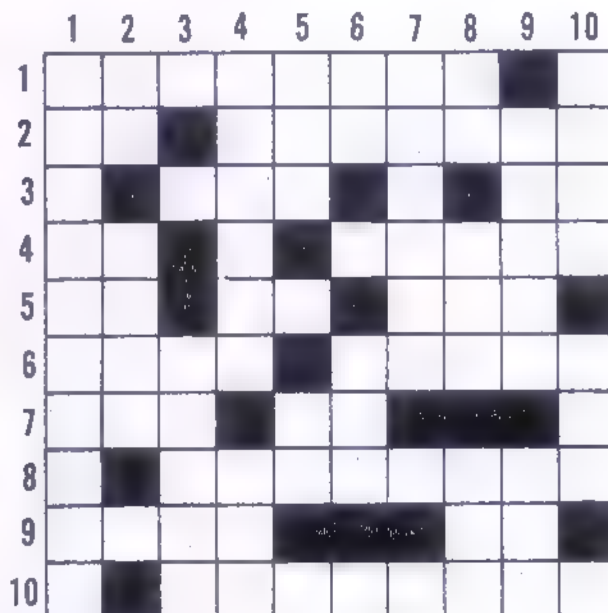




Al deze stripverhalen komen uit het weekblad KUIFJE en zijn LOMBARD UITGAVEN

EEN KRUISWOORD

speciaal voor jullie gemaakt door onze trouwe lezer Roland Wouters uit Tessenderloo.



HORIZONTAAL

1. Bekende zeestraat
2. Boomsoort - Ontleding
3. Engels bier - Frans lidwoord
4. Reeds - Overeind
5. Rijksonderwijs - Franse ontkenning - echtgenote
6. Tapkast, bar - Stopwol M.V.
7. Eerste letters van Israël - Het transcendente getal dat de halve omtrek en ook de oppervlakte van een cirkel met straal I aangeeft.
8. Op het vereist gehalte brengen, frijnen
9. Lastdier - slede
10. Gereedschap v. loodgieter.

VERTIKAAL

1. Zich met ernst wijden.
2. Viervoeter - listig, slim, schalks, ook vals
3. Muziekinstrument
4. Aal - Rol met de letters in de andere volgorde.
5. 1 in het Engels - Vader
6. Thor Heyerdahls schip - v. werkwoord bidden
7. Bekende stad in Ierland
8. Eerste letters van Australische stad, hoofdstad van NZ-Wales - Khan - Drie letters van raar
9. Van het werkwoord slaan - Afk. v. Ernst
10. Ledemaat - Pasmunt in Japan.



OPLOSSING

COMANCHE



HERMANN
GREG









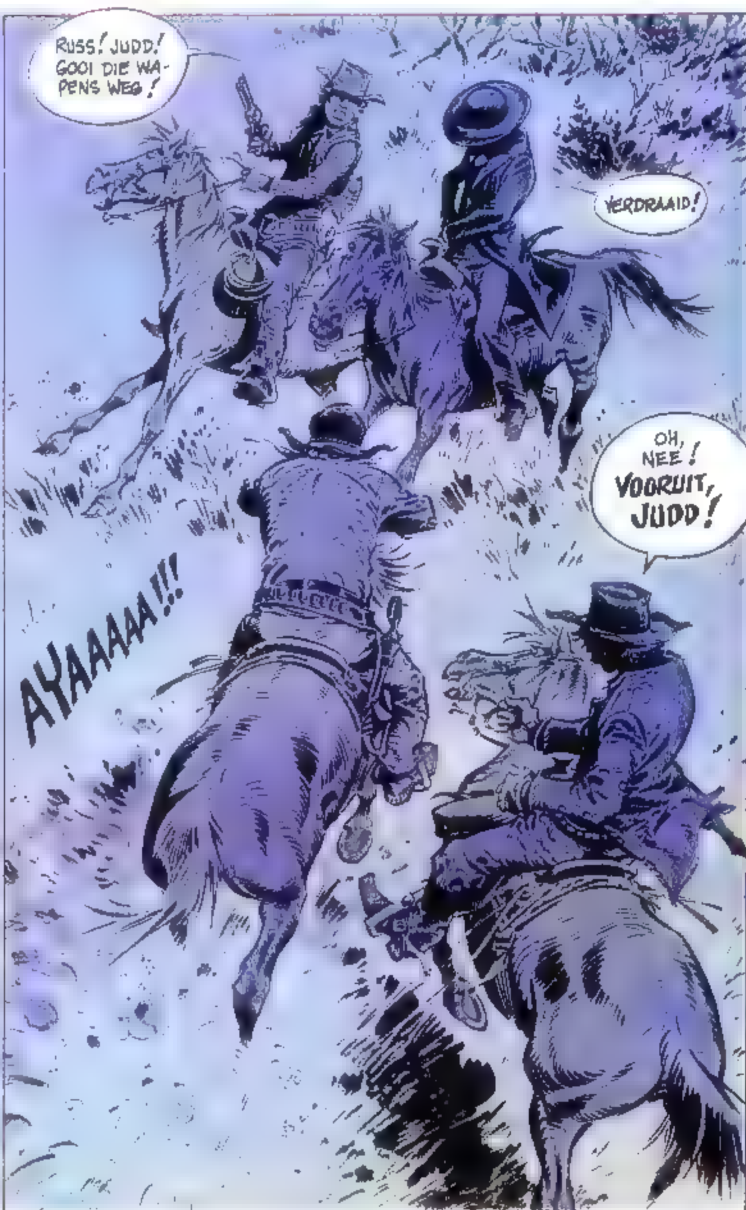


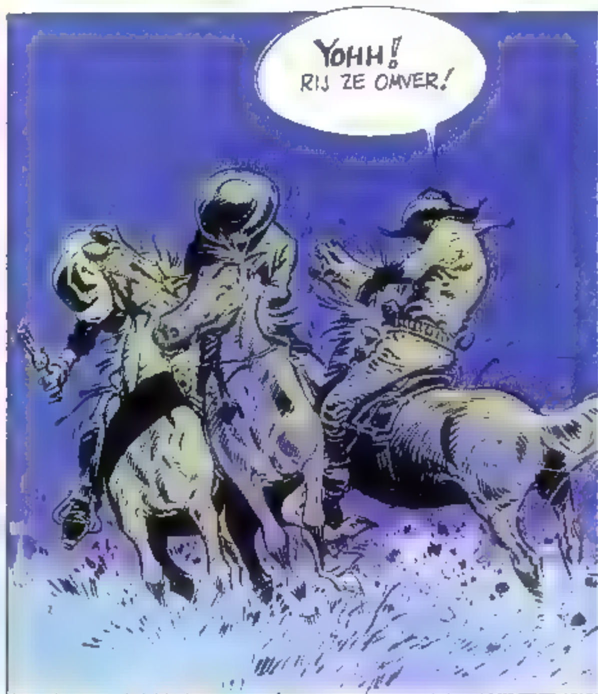




Comanche en Toby hebben Pharaon Colorado met het geld van de veefokkers weergevonden in de hut van Hans-de-Trapper. De gebroeders Dobbs belegeren de hut want zij willen het geld in handen krijgen. Gelukkig komen Maanvlek en Clem nog net op tijd om onze vrienden te ontzetten. De twee overlevende broers Dobbs slaan op de vlucht...

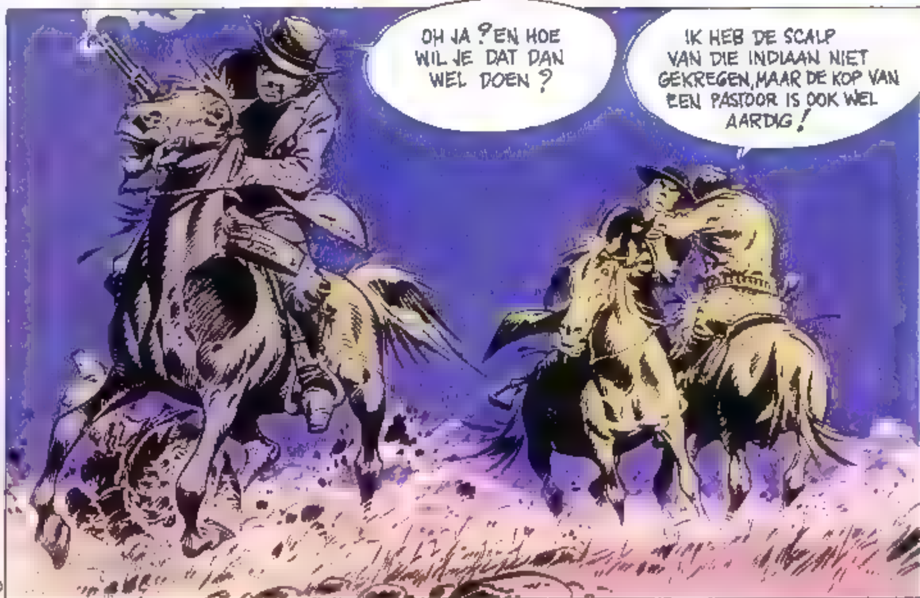
DE WOLVEN VAN WYOMING











wordt vervolgd



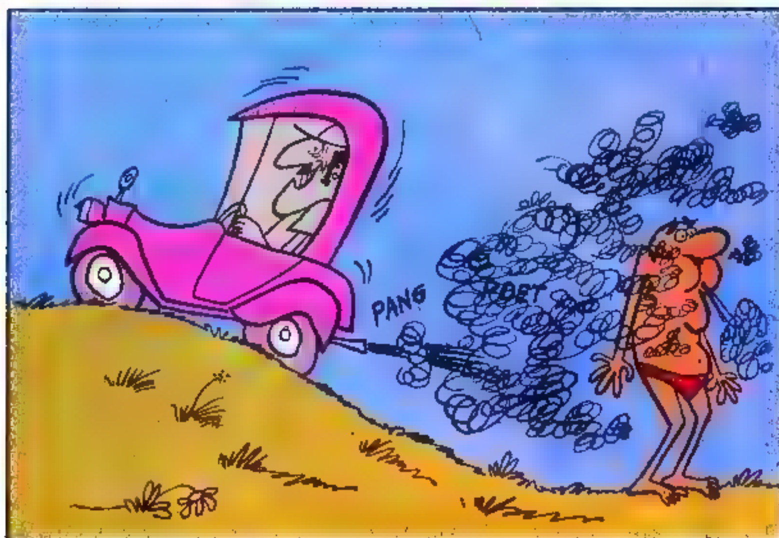
MAX de ontdekkingsreiziger

door BARA











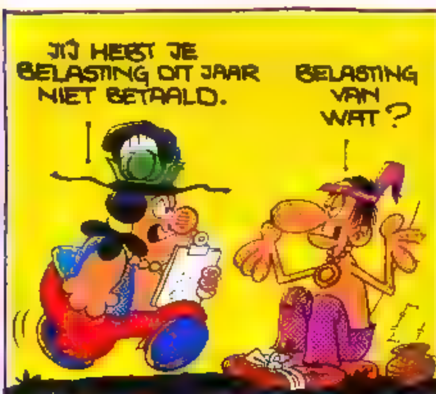




ROODOOG



GORDON BESS





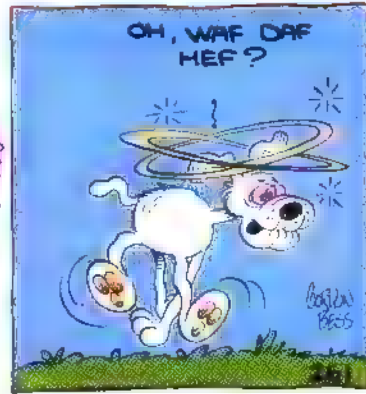








WHAM



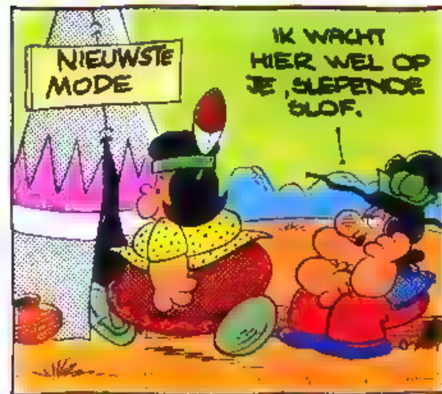























JE MOET ECHT WEL EEN GEIT ZIJN OM DAT SOORT ROMMEL DOOR JE KEEL TE KUNNEN KRIJGEN...
NJAM NJAM

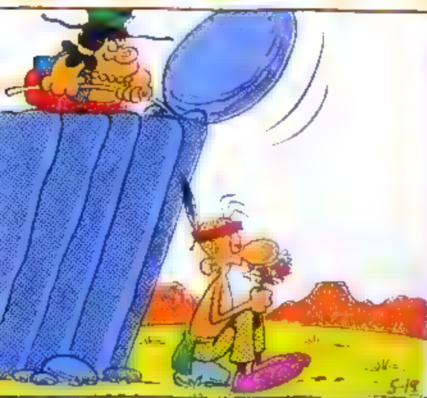
ALS IK MIJN PAARD NIET OP TIJD VIND, MIST HIJ DE STRIJD NOG. IS DAT DAAR MIJN PAARD OF EEN TWEEDE GEIT?
5-17

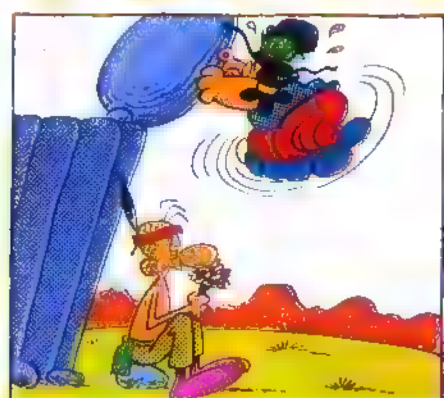
NJAM NJAM NJAM


WAAR WACHT JIJ OP, EENDVOGEL?
OP JE DOCHTER. WE HEBBEN EEN AFSPRAAK

ALS JE HAAR ZIET, ZEG HAAR DAN MAAR DAT IK BIJ DE "SCHOMMELROTS" OP HAAR WACHT.

WAAR GA JE ZO VROLIJK LACHEND MET DIE DOMME KRACHT HEEN, PAP?
5-18
263


5-19

VERHIP, IK BEN VERGETEN DAT AAN HET OPPERHOOFD TE GEVEN. ZO'N GOEDE FLES WHISKY KAN IK MAAR BETER AAN ZIJN DOCHTER TOEVERTROUWEN VOOR DE FLES BREEKT..



LATEN WE COWBOYTJE EN INDIAANTJE SPELEN!
NEE, HOOR IK BEN TEGEN GEWELD!

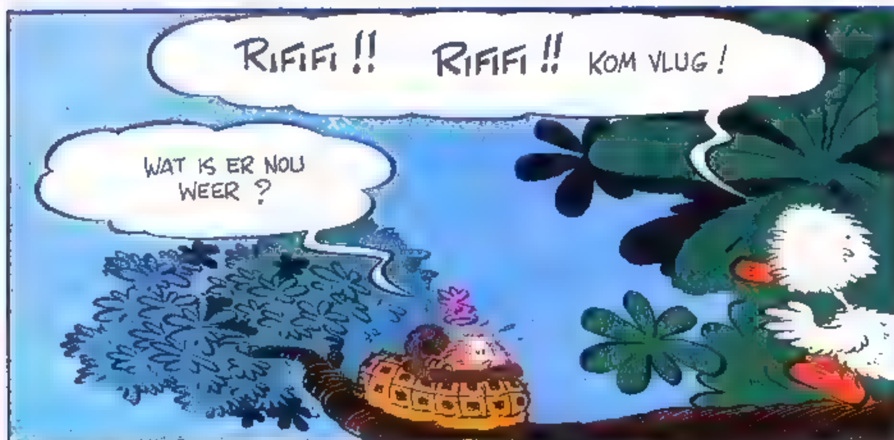
OH, GOED... LATEN WE DAN VADERTJE EN MOEDERTJE SPELEN EN HET OVER DE OPVOEDING VAN JE POPPEN HEBBEN.
5-20

HEB JE NIET GEHOORD WAT IK GEZEGD HEB?
264

RIFIFI

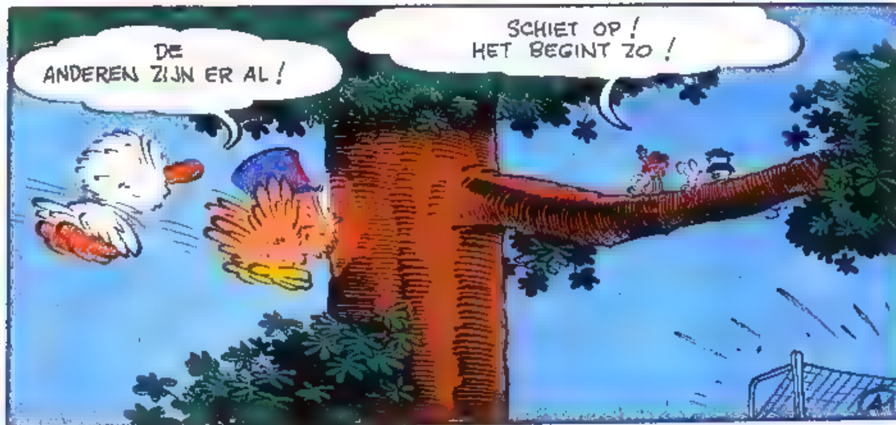


mouminoux







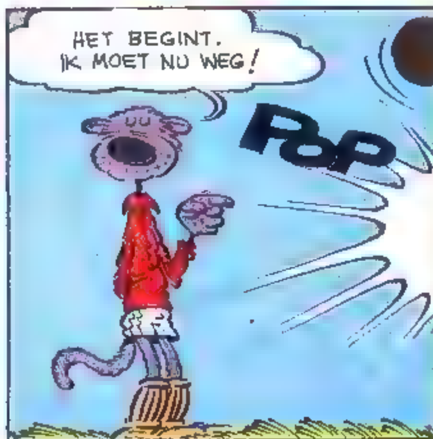


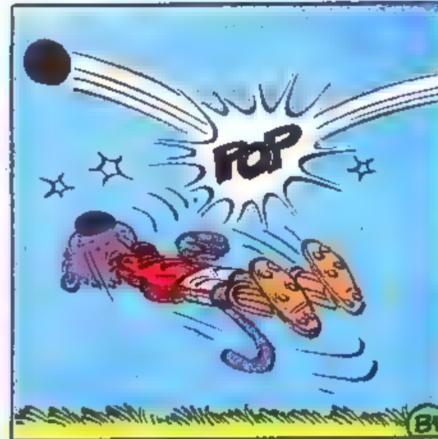














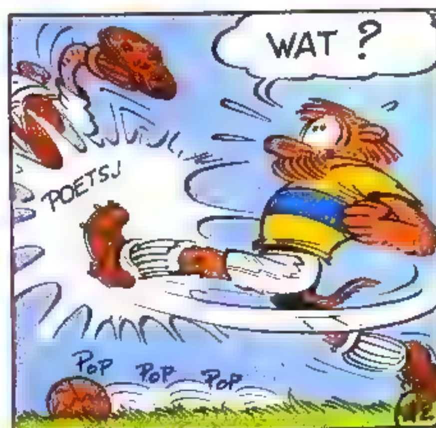

KIJK UIT, LEO !
JA, MAAR DIT IS MIJN EERSTE WEDSTRIJD !


DAT IS GEEN PRETJE! EEN BAL MIDDEN IN JE GEZICHT !
KEIHARD SPEL, JA. MAAR KLETS NIET! LET LIEVER OP !


ACHTER DE BAL AAN...


NIEMAND TE ZIEN ? DAN EEN TRAP...
POP POP


IN HET DOEL !
OGENBLIKJE...
POP


WAT ?
POETSJ
POP POP POP


NEE...


WAT KOM JIJ HIER DOEN, IDIOOT ?
WEET IK NIET !


VOORUIT, OPZIJ ! DIT IS GEEN CIRCUS !


ALLE BEGIN IS MOEILIJK, ZEG IK MAAR !
LEO, DE BAL !


IK BEN AL WEG !


DE BAL ! DE BAL !


DE BAL ! DAAR ACHTER !


DOELPUNT !!!
NEE!
JA!

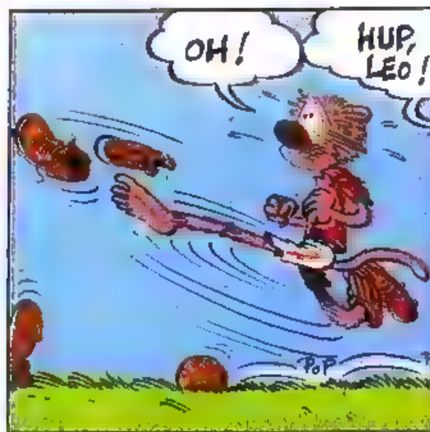

EEN DOELPUNT ! WOEAH !
EEN-NUL. MOOI GEDAAN, HÉ LEO ?!
JA, HEEL MOOI !


BLIJF DAAR NIET STAAN, LEO ! WE GAAN VERDER !
ZEKER, ZEKER...


IK SNAP HET NOG NIET HELEMAAL, MAAR HET IS ZEKER SPANNEND...
POP...


DE BAL ! VOORUIT, LEO !
OH, DE BAL !
POP
33


HUP, LEO !
HUP, LEO !
JA, IK KOM !
POP
POP


OH !
HUP, LEO !
POP


VRIJE SCHOP !
OH, MIJN BEENBESCHERMER !
POP POP


SUFFERD ! NET ALS IK VRIJ PROBEER TE KOMEN !
HET SPIJT ME VRESELIJK !


EEN SPELER VAN JE EIGEN PLOEG ! HOE IS HET MOGELIJK !
ERG VERVELEND ...
GRRR


DAAR ZIT MEER ACHTER. LEO IS BESLIST IETS BIJZONDERS VAN PLAN !
LEO IS WERKELIJK VERBLUFFEND !



NOU, KOMT ER NOG WAT VAN ?
EH... JA, MENEER !

IK ZAL DIE BAL EEN HEEL EIND WEG MOETEN SCHOPPEN ANDERS ZIJN MIJN MAKKERS NIET TEVREDEN !

OEIOEIOEIOEI
POF

CORNER ! WAARDELOOS !
OEIOEI ! OEIOEI !
GLING
GLING
GLING

GA OP JE PLAATS STAAN, STOMMERD. ZIJ ZIJN AAN DE BEURT !
AÏEAÏEAÏEAÏEAÏEAÏE !!!
WIE SCHOPT ER NOU ZONDER SCHOEN !

OEI ! OEI ! OEI ! OEI ! OEI !
POP
A4

EEN KOPBAL ! MOOI, LEO !
POP

JIJ BEGINT HET AL TE LEREN, LEO !

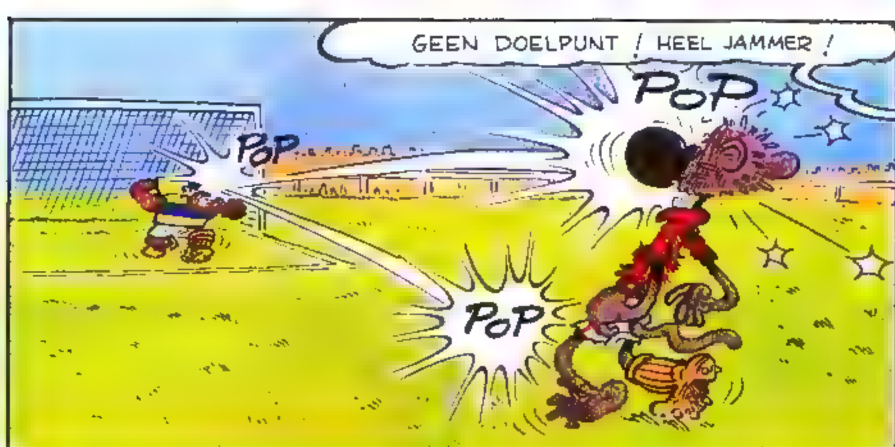
STRAFSCHOP ! DAT IS PECH HEBBEN !
WAAR BEN IK ? OH JA, OP EEN VOETBALVELD.

DE MIDVOOR MOET NU !
NEE, DE RECHTSBUITEN !

VOORUIT, RECHTSBUITEN, ACHT METER VOOR HET DOEL EN EEN FLINKE KLEUN, HÉ !

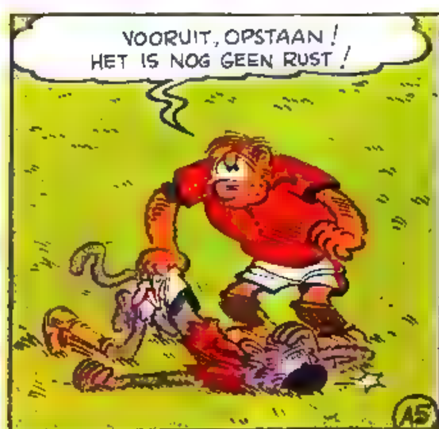
NU MAG [illegible] ME ZEKER NIET VERGISSEN, ANDERS RAAK IK MIJN BEEN NOG KWIJT !
B4


OEI!
RANNN...
POP


GEEN DOELPUNT! HEEL JAMMER!
POP
POP
POP


ECHT WEER IETS VOOR DIE STOMME LEO!


HIJ DOET ER ZELFS EEN DUTJE BIJ!


VOORUIT, OPSTAAN! HET IS NOG GEEN RUST!
A5


VERHIP, JE BROEK HEEFT HET BEGEVEN!


WAHAHAHA!


JIJ BENT GEDISKWALIFICEERD! GEEN NAAKTLOPERIJ OP HET VELD!
MAAR...


JAMMER! BEST EEN AARDIG SPEL!


JE VOND HET ZEKER ERG VERVELEND DAT JE GEDISKWALIFICEERD WERD NA AL DIE INSPANNING!
WELNEE, RIFIFI. IK VIND DIT SPEL VEEL TE RUW. IK DENK DAT [redacted] AAN RUGBY GA DOEN, DAT IS VEEL RUSTIGER!
BASKET-BALL LIJKT ME WEL AARDIG, MAAR IK SCHIJN TE KLEIN TE ZIJN!
DENK JE?
EINDE
B5

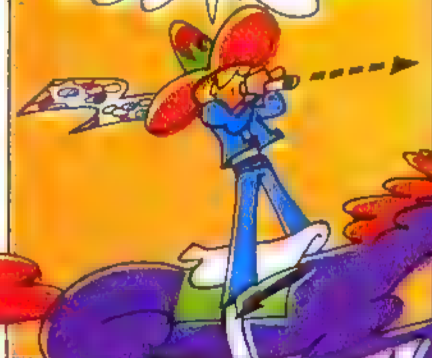
SMARTIES

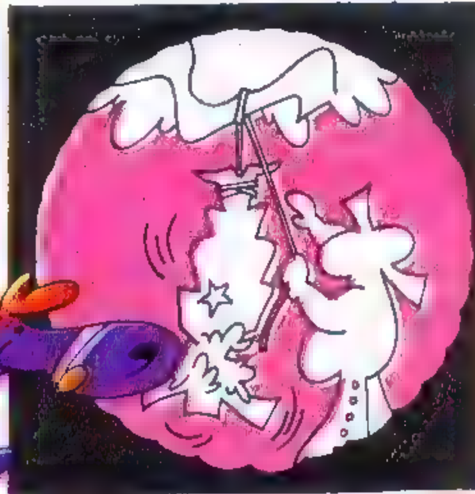
Smarties in de Far-West

Smarties, de lachende cowboy, heeft in zijn zadeltassen vele kokers Smarties : heerlijke snoepjes vol melkchocolade. Maar kan een cowboy daarmee zijn mannetje staan ?

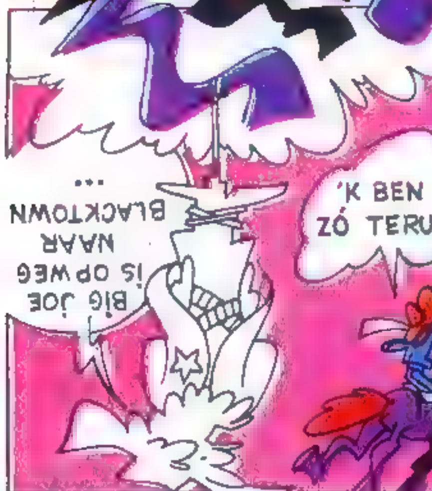




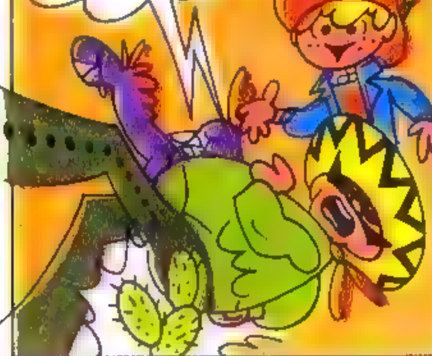


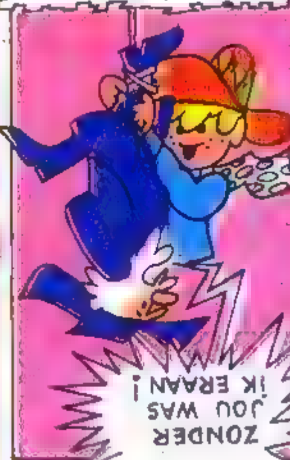
















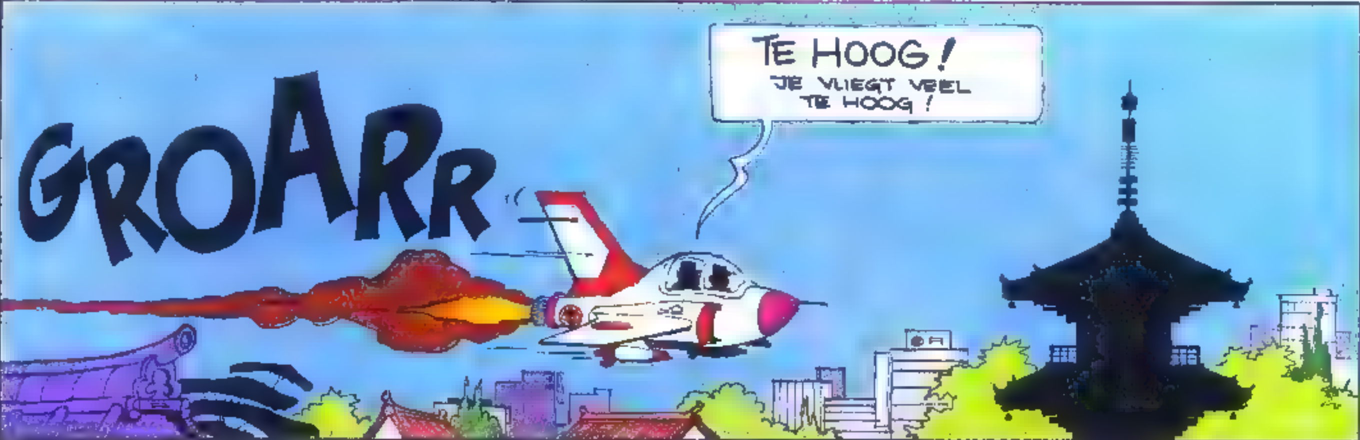
KLEINE SMARTIES MAKEN GROTE VRIENDEN

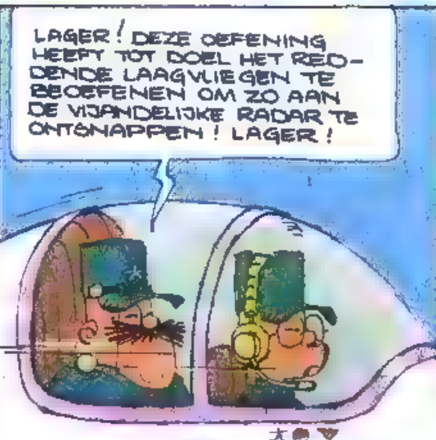
SMA 28 V - 1927 N LINTAS

PUBLI-STRIP

TAKA  TAKATA

JO-EL AZARA
VICQ









2-11

NEEM DE METRO DAT GAAT ALTIJD VLUGGER

TOKION 25

UITGANG

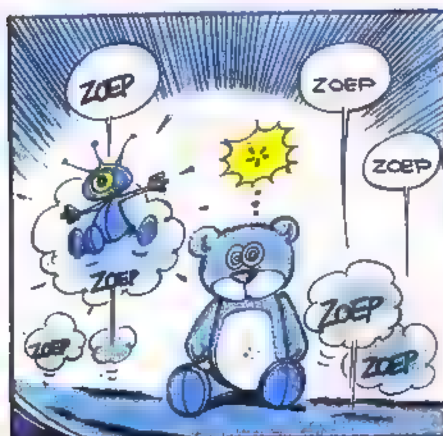
東京 TOKYO

VROAR

BOB MOON & TITANIA

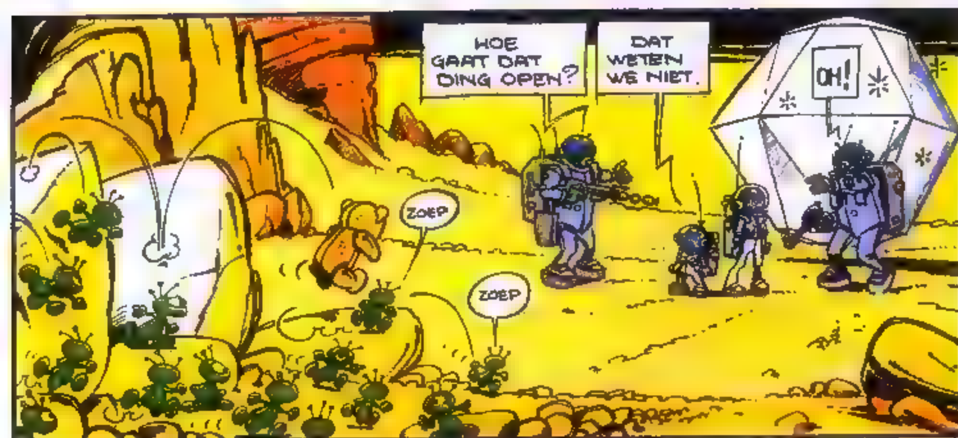


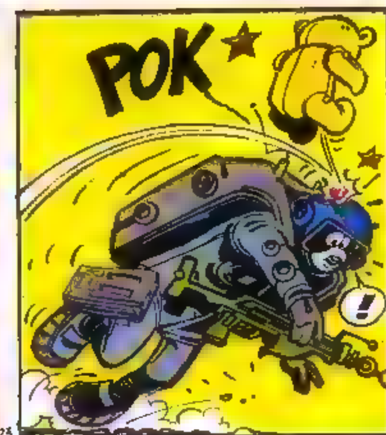
M.WASTERLAIN







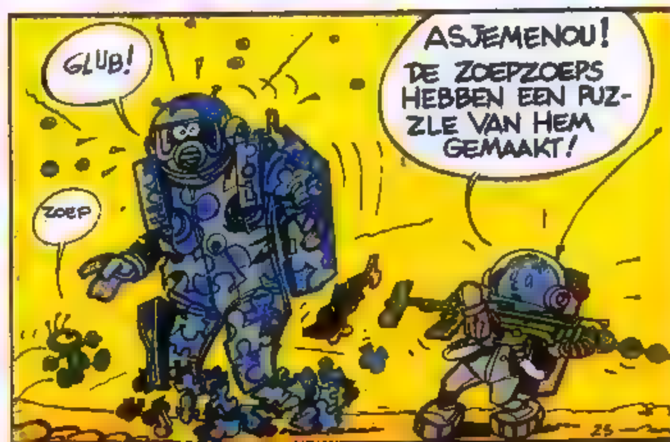






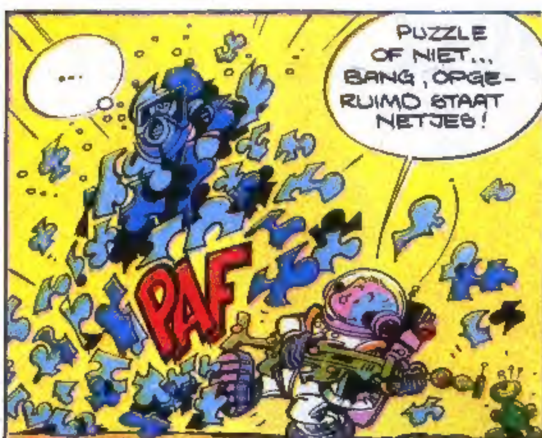


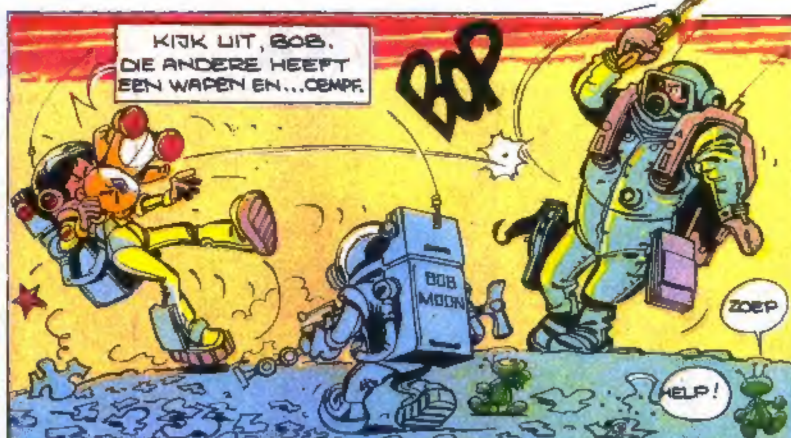




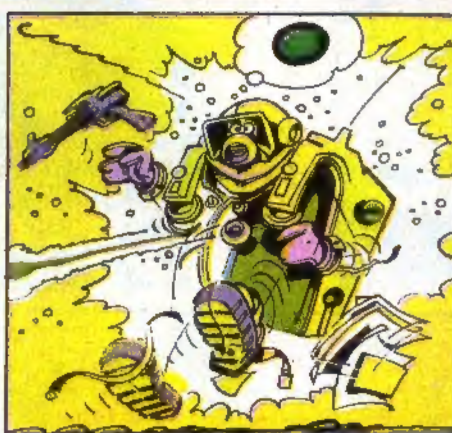
Bob Moon en Titania zijn verdwaald op de planeet Mars. Ze maken kennis met de Zoep-Zoep, heel sympathieke Marsmannetjes. Eensklaps verdwijnen ze om niet in handen te vallen van de ruimtepiraten. Alleen de elektronische beer van Bob ligt nog op dezelfde plaats...

een, twee, mars!







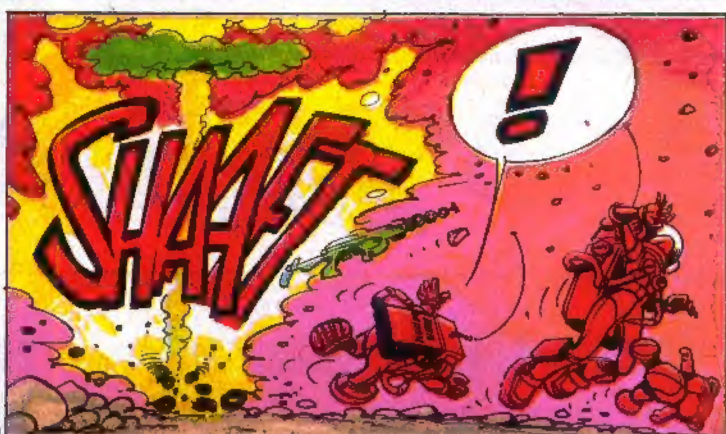








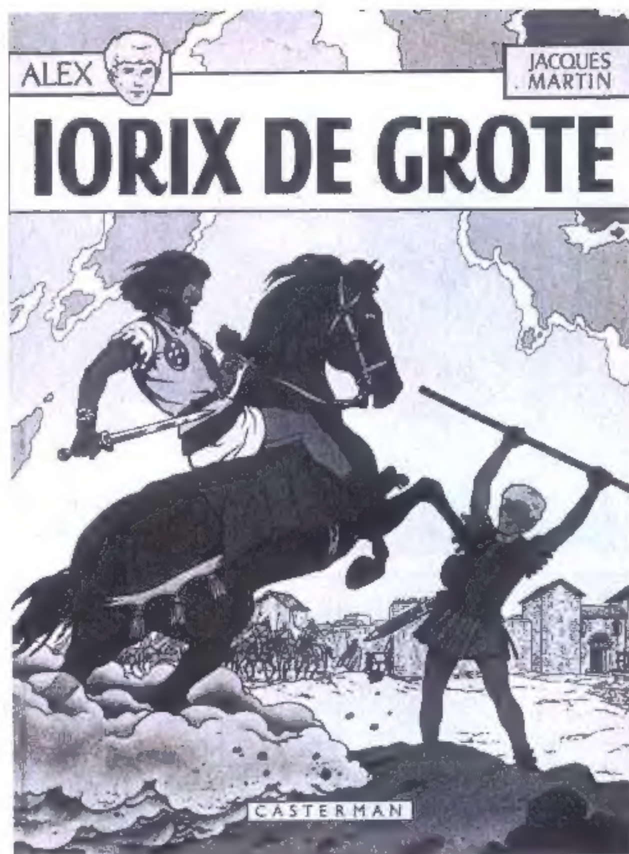




wordt vervolgd

ZIJN VERKRIJGBAAR:





RIK RINGERS DETEC-TIVE OPLOSSING :



Curare is alleen dan dodelijk als het door **een wond in het lichaam komt.** Andrea en Tristan waren bekend met dit feit aangezien ze vergiften gestudeerd hadden. Ludovic kende de smaak van zijn broer en zijn zus en **had van tevoren** al de nodige cocktails klaar gemaakt om zo genoeg tijd te hebben naar de bibliotheek te gaan en Oscar-Eugène definitief uit de weg te ruimen.

DANSENDE LETTERS

DOOR A.J. TABBERS

```
    H J C   (VERMENIGVULDIGTAL)
    E B H   (VERMENIGVULDIGER)
    -----
    J K H
K B A H F
K F H E F F
-----------
K H F D G H
```

Hier een zeer makkelijke rekenkundige opgave.
Bij zoiets altijd eerst beginnen met de letters a t/m k (zonder i, om niet met cijfer één in de war te komen) Deze letters zet je zelf eerst onder elkaar:
a - b - c - d - e - f - g - h - j - k
Als je nu goed kijkt dan kun je achter de letter f meteen al nul zetten, want bij vermenigvuldigen met tientallen (of veelvouden daarvan) komt er altijd een of meerdere nullen achter het getal.
Verder kun je al direct zien dat letter H nooit meer dan 1,2 of 3 kan zijn daar je anders onder de eerste lijn 4 cijfers zou krijgen en er staan maar drie letters, dus kunnen er ook maar drie cijfers komen. Je kunt nog veel meer zien zo is H maal C = H, dus moet de H twee zijn en de C zes, want is de H drie dan krijgt men nooit geen H als uitkomst of de C moet één zijn, maar dan is het getal onder de eerste lijn hetzelfde als het bovenste getal. Probeer het maar eens. Dus nu zet je achter de H - 2 en achter de C - 6 en nu pas je de berekening bij het geheel aan, dus gewoon een nieuwe berekening maken, kijk zo!

```
    2 J 6
    E B 2
    -----
    J K 2
  K B A 2 0
K D 2 E 0 0
-----------
K 2 0 D G 2
```

Als je nu ziet dat B maal 6 = 2 (Kijk maar naar de B midden boven de eerste streep) dan kan B niet anders zijn dan het getal 7 dus je letterlijstje komt er zo uit te zien:

A -	F - 0
B - 7	G -
C - 6	H - 2
D -	J -
E -	K -

**Nu kun je ook in de berekening voor de B het cijfer 7 zetten. (Het makkelijkst werk je met potlood en gom). Maar nu jij verder, nu levert het geen moeilijkheden meer op. Dit is nog eens echt puzzelen en je leert er razendsnel mee rekenen ook.
Veel succes!**

OPLOSSING:

```
      2 5 6
      4 7 2
      -----
      5 1 2
  1 7 9 2 0
1 0 2 4 0 0
-----------
1 2 0 8 3 2
```

ROBIN HOED



TURK
DEGROOT









